日系动漫游戏文化权威研究

动画卷

动漫大辞典

Encyclopedia of Animation Comic and Game

《动漫大辞典》编辑室　编著

进阶篇 1



hot!

阅读全面进化

进阶篇！
动画卷开始

动画探秘 / 大师传记 / 业界详解 / 天籁之音

在动画这片广袤的
土地寻找更多未知

动漫大辞典编辑室继《基础篇》之后倾力打造
《进阶篇》将动漫领域不为人所知的故事一网打尽

万众期待，再接再厉，更精彩的《动漫大辞典》就在这里回归!!

日系动漫游戏文化权威研究

动画卷

动漫大辞典

Encyclopedia of Animation Comic and Game

《动漫大辞典》编辑室　编著

进阶篇 1

沈阳出版社

日系动漫游戏文化权威研究　动画卷

动漫大辞典

Encyclopedia of Animation Comic and Game

《动漫大辞典》编辑室　编著

进阶篇 1

沈阳出版社

日系动漫游戏文化权威研究

动漫大辞典

Encyclopedia of Animation Comic and Game

进阶篇1 动画卷

动漫大辞典编辑室 编著

沈阳出版社

图书在版编目（C I P）数据

动漫大辞典．进阶篇．1. 动画卷 / 《动漫大辞典》编辑室编著．-- 沈阳 ：沈阳出版社，2014.11
ISBN 978-7-5441-6319-4

Ⅰ．①动… Ⅱ．①动… Ⅲ．①动画片－产业－研究－日本 Ⅳ．① J954 ② J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 277135 号

出 版 者：沈阳出版社
（地址：沈阳市沈河区南翰林路 10 号　邮编：110011）
网　　址：http://www.sycbs.com
印 刷 者：北京艺堂印刷有限公司
发 行 者：沈阳出版社
幅面尺寸：185mm × 260mm
印　　张：16
字　　数：438 千字
出版时间：2015 年 5 月第 1 版
印刷时间：2015 年 5 月第 1 次印刷
责任编辑：杨　静　战婷婷
封面设计：郑京伟　赵冰波
版式设计：赵冰波
责任校对：王喜洋
责任监印：杨　旭

书　　号：ISBN 978-7-5441-6319-4
定　　价：55.00 元

联系电话：024-24112447
E- mail:sy24112447@163.com

凡购本书，如有缺页、倒页、脱页，请与本社联系调换。

CONTENTS ACG大辞典 动漫

进阶篇 1 动画卷

CONTENTS ACG大辞典 动漫

CONTENTS ACG大辞典 动漫

Encyclopedia of ACG

序

ACG 为英文 Animation（动画）、Comic（漫画）、Game（游戏）的缩写，是这三者的总称。因为动画与漫画关系相当密切，我们又往往把它们合称为“动漫”。

众所周知，ACG 文化的发源地是日本。日本是世界上动画产出量最高的国家，日本动画在世界动画史上也有着举足轻重的地位。在《动漫大辞典 基础篇》中，我们为大家介绍了动画的基础知识。而在这本《进阶篇 动画卷》中，我们将以日本动画为侧重点，为各位读者详细展示充满趣味的日本动画世界。

如果说在基础篇中，我们为各位读者们绘制出了“动画世界”的地图，那么在这一卷中，我们则更为细致地给这张地图标上了注记、列出了比例尺。书中不仅详细描述了日本动画的完整制作流程，揭开了动画制作的神秘面纱，同时还精心挑选出了日本动画界最具代表性的职业动画人，从生平和个人特色两个方面进行了深度的剖析。而对于想要了解日本动画公司的读者来说，本书更是将日本知名的动画公司“一网打尽”。本书选择了数十家动画制作公司，从企业历史谈到动画特色，从往昔峥嵘谈到未来发展，全方位、多角度地展示出每一个公司风格。除此之外，最后一章中提到的人气声优和动画音乐，也是本书此次介绍的重点内容。

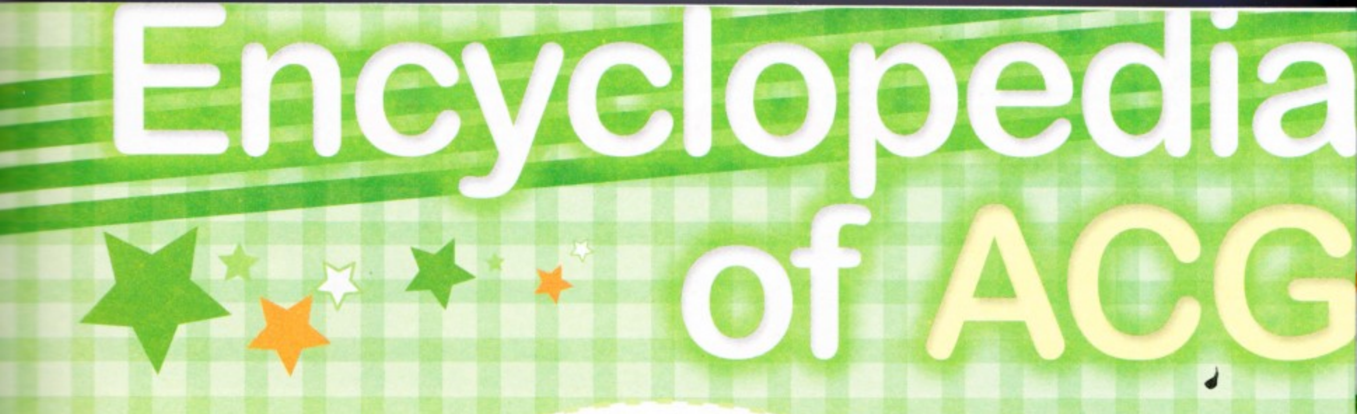
若是本书能够对读者们的探险有所帮助，那无疑是对我们最大的鼓励。对我们而言，这部倾注了心血的作品，想传达给读者们的，正是充满在这个“动画世界”里的“爱”和“欢乐”。感谢你读到这里。

编者

2014 年 9 月



Illustration:白金水道水



第一章 动画的制作

动画制作全过程详解

动画制作主要分为前期企划制作、作画、美术背景、摄影、编辑、音响等几大方面。本章针对动画的制作流程，从 2D 动画和 3D 动画两种动画表现形式入手，详细介绍了动画制作的各个步骤。

2D 动画 /3D 动画

CG

CG 是 Computer Graphics 的英文缩写。随着以计算机为主要工具进行视觉设计和生产的一系列相关产业的形成，国际上习惯将利用计算机技术进行视觉设计和生产的领域通称为 CG。



1.1 动画制作技术的发展





动画制作技术的发展经历了从传统逐帧制作到计算机二维动画，再到三维动画的漫长发展过程。可以说，每次进步都是由科技发展推动的。

动画制作的发展历史

世界上第一个动画影像是一位名叫 Pieter Van Musschenbro 的荷兰人于 1736 年绘制的风车幻灯片。19 世纪中叶，欧洲地区也出现了活动图像回转器，这种回转器类似于中国的走马灯，被称为幻透镜。制作者在有固定轴的圆柱体直筒内部镶上一条画有一组图画的纸带，在圆筒上对准每一幅图画的位置挖一狭长形的小孔，用手迅速转动圆筒让画面一幅一幅滚动变换。利用人的视觉残留这一特性，让这些不停变换的画面在观看者眼里看起来像是动态的一样。1834 年，英国人威廉·乔治发明了西洋镜，它也是利用光学设置来制作动画的机器。但是与幻透镜不同的是，它的图画并非画在转盘上，而是画在机器的筒壁上，使得观看的效果更好。

不论是幻透镜还是西洋镜，这两种动画制作形式都采取了手绘的方式。动画制作也并非团队作业，其制作规模非常小，所做出的动画也比较简陋。

在经历了一段漫长的摸索之后，1892 年，约瑟夫·普拉多制作出一个完整的动画放映装置。1906 年，美国漫画家詹姆士·斯图尔特·布莱克顿制作了历史上的第一部动画片《滑稽脸上的幽默相》。布莱克顿把 3000 张图画逐一拍摄到连续的胶片中，制成电影并公开发行。这些图画，都是使用粉笔在黑板上绘制出来的。1907 年，运用“逐格拍摄法”的动画开始蓬勃发展。

此时的动画都是逐帧拍摄的。制作人员将电影胶片上的一格格静止但逐渐变化着的图像以每秒 24 格的速度放映，产生活动的感觉。一般来说，动画都是需要逐格拍摄的。排好一幅画面拍摄一个画格，然后关闭摄像机，换好另一张图片之后再开启摄像机，拍摄下一个画格。这样，将拍摄好的每一个画格连续播放时，人物和场景都会动起来，动画也就此成型。

电影技术的不断发展也促进了动画的创作和发展。1922 年 E·B·克拉夫特创作了一部有声动画《三极管》。1931 年特德·埃斯鲍创作了第一部有声彩色动画《戈夫山羊》。1937 年，享有盛誉的迪士尼动画推出了它的第一部大型彩色动画片《白雪公主和七个小矮人》。现代动画在此时已经颇具雏形，电影院的出现使得动画的商业价值也逐渐显现出来。这个由穷小子华特·迪士尼于 20 世纪 20 年代创建的迪士尼动画公司，无疑是当时商业化最成功的典范。电视技术的发展对于动画技术的发展也是一个极大的促进，电视动画的出现让动画制作有了更多的革新和突破。



↑迪士尼于 1937 年推出的第一部大型彩色动画片《白雪公主和七个小矮人》。



赛璐珞动画是动画史上传统动画的代表。1915年伊尔赫德发现了赛璐珞片可以用来取代原来一直使用动画纸。使用赛璐珞的话，动画师们就不需要在每一张动画纸上都枯燥而费时重复画背景，而只需要将活动的人物形象和物体与不动的背景分层描绘，将活动形象单独描画在赛璐珞片上，就可以节省大量的时间和精力，这也是24格动画的传统做法。根据剧本中的人物和活动场景，先用铅笔把它们画在动画纸上，然后再用钢笔把线条描在赛璐珞上，接下来用毛笔在化学板的反面涂上各种颜色。最后把已经绘制好的背景和人物合在一起，再放在摄影台上一帧一帧拍出来。

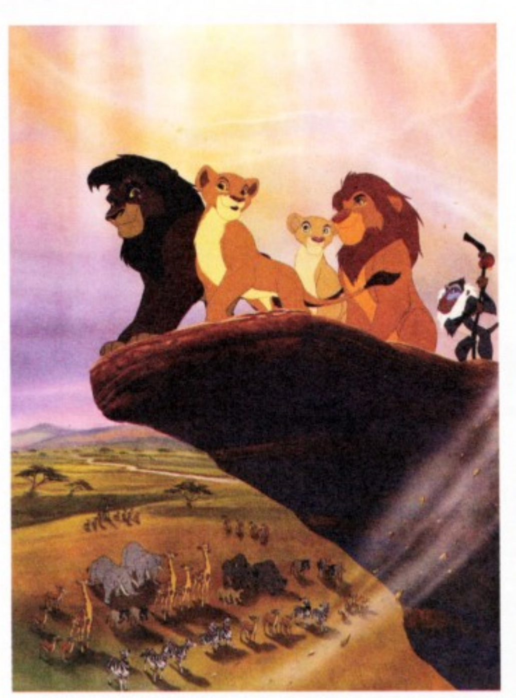


↑图为传统的赛璐珞动画。它的背景与人物是分层的，活动的人物绘制在赛璐珞上。

虽然赛璐珞动画比起之前的动画形式节约了许多人工，但是作为传统动画，制作形式还是偏向于手绘，工作量还是非常大的，每部动画需要投入的制作资金也非常大。

随着计算机技术的发展，计算机技术越来越多地应用于动画制作，可以显示、处理图形，并且能够使用各种丰富的专业软件来对动画进行编辑制作，这些软件为二维动画的制作和发展带来了巨大的动力，用计算机来制作动画成为了主流，动画的高速大量生产也因此成为了可能。

到了21世纪，计算机成为了动画制作领域的绝对主宰，哪怕是像迪士尼这样坚持传统动画制作多年的大型制作公司，也引入了计算机动画制作的技术，开始通过计算机来制作动画，《狮子王》就是用计算机技术制作的。



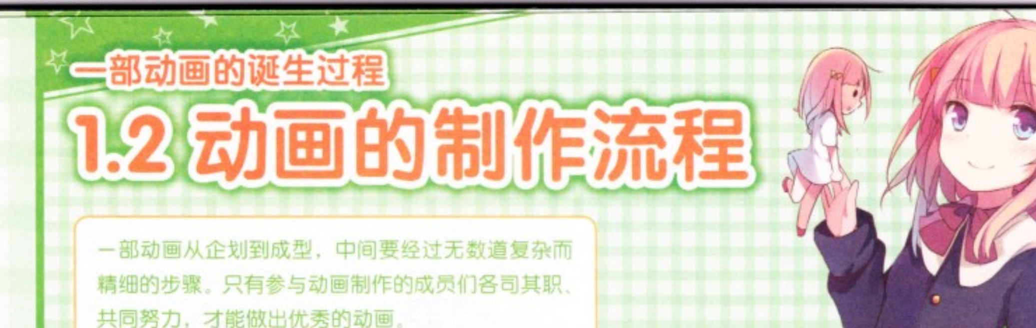
↑风靡全球的动画巨制《狮子王》，是迪士尼向计算机动画制作迈出的重要一步。

近年来，动画制作技术的发展也一直没有停下来。媒体技术数字化使得三维动画、FLASH动画等各种动画形式出现在观众眼前，给动画制作技术注入了新的活力。

越来越商业化的运营使得动画制作有了更多的资金支持和技术支持，也让动画产业成为了朝阳产业，迅速地发展起来。在不断地尝试之中，制作者们逐渐研究出一些对绘制形象很有帮助的工具和方法，动画制作越来越精致，制作方法也越来越便捷。



↑图为纪念《哆啦A梦》四十周年而推出的3D剧场版动画《哆啦A梦 伴我同行》。



一部动画的诞生过程

1.2 动画的制作流程

一部动画从企划到成型，中间要经过无数道复杂而精细的步骤。只有参与动画制作的成员们各司其职、共同努力，才能做出优秀的动画。



1.2.1 2D 动画制作流程

动画企划

一部动画在开始制作前，首先要进行相关的企划。企划大致分为四种类型：

1. 动画制作公司主导型

动画制作公司提出相应的企划后，再将这个企划推销给相应的发行商。在相关方面受理了该企划之后，就要针对作品进行讨论分析，决定是否开始制作。这种类型的优点在于作品内容非常明确，制作公司操作起来也更加方便。

2. 原作者主导型

由漫画、小说、游戏的原作者或是发行该作品的公司来主导。这样的话，在商业化方面的优势就相当明显。不仅版权问题好解决，作品还可以在多媒体平台上发行，与各公司探讨作品内容也更加容易。在小说或漫画完结之前就开始做动画相关企划这种情况，在日本已经是屡见不鲜。

3. 电视台 / 发行商主导

电视台或是发行商为了充实自己的作品，也会主动进行相关动画的企划。在广告代理店、动画制作公司以及发行商的共同协作下，动画制作的准备工作就能稳步进行了。在这种形式下，不必为企划作品的播出 / 贩售形式苦恼。同时，因为在动画制作之前就已经有了一定的需求量，所以制作过程会更加明确而顺畅。

4. 广告代理店主导

广告代理店在获得了其他媒体平台上作品的动画化权之后，就会寻找电视台、发行商、动画制作公司以及其他投资方一起，对作品进行企划。广告代理店通常和各种各样的电视节目组、发行商有着业务往来，关系也比较密切。只要原作本身拥有一定的质量，制作预算一般都会比较充裕。而且，由广告代理商主导的话，动画的宣传推广工作也会更容易进行。

实际上，随着动画产业的发展，企划的形式也不拘泥于这四种。一社主导的模式如今已经比较少见；由几方共同成立制作委员会来进行的制作模式，既可以减小风险，又可以集各方之长，因此也越来越受欢迎。

一个企划开始，首先就是立案。不论是漫画、小说还是游戏，在拿到一部新作品的时候，最重要的是要找到它所蕴含的成功要素和获利点，因此，找准动画定位是非常关键的一步。企划书的内容往往包括作品的内容、人物、目标观众等，提交了制作书之后会有专人对此进行评估，包括与原作者的交流以及市场调查等一系列工作。如果评估的结果比较好，制作委员会就开始筹备接下来的事宜。

然后要做的，就是取得原作的动画化权。如果已经全部规划好，很快就要投入制作的话，就可以把版权费以及动画的具体规划都写进合约里。如果准备还不是很充分的话，一般会签“某年某月某日至某年某月某日期间，动画化权归于该公司。在此期间没有制作动画则视为自动放弃该权利。”这样的合约。

得到了动画化权之后，接下来的一步就是寻找制作公司。如果制作委员会的成员里有制



作公司的话，制作公司会自己去挑选监督、系列构成、人设等相关工作人员。如果制作委员会里没有动画制作公司，这件事则交由制作人去执行。制作委员会中负责实务的人被称为“动画制作人”，负责规划制作进度表、寻找制作公司、争取投资者等全局统筹的工作，与广告代理店、电视台等相关合作事宜也需要开始规划，这也是企划工作中极为重要的一步。需要投入的资金、动画的长度、周边的企划、宣传的方式和力度、播出的时间、收益的分成等等都是在这个时期决定下来的。

在作品企划公司提出书面报告、并与出资企业签订相关合约后，负责动画制作的公司就开始进入正式的动画制作中。

脚本

脚本即是动画的故事大纲，不仅要还原原作的剧情，更要在原作故事的基础上标明故事发生的时间、地点、情景、登场人物的动作、表情、情绪变化等。一般来说，会请原作者继续参与脚本的改编创作。但是动画的话数比较多，一个人很难胜任整部动画的脚本创作，因此，动画脚本通常是由多人合作完成的。而整合多人脚本的人就是动画的系列构成，他的工作就是整理、统合、修改由不同的人创作的分集脚本，处理好集与集之间的过渡衔接。这个工作非常重要，关系到整部作品的质量，对原作有着深刻了解的人才能够胜任该职位。

确定了人员之后就会召开脚本会议。制作人、制作进行、系列构成以及脚本家都会列席会议。在全员，尤其是监督的想法都传达给脚本家之后，脚本的创作就可以开始了。脚本完成后，系列构成和监督要负责审核，过关之后就可以印成台本投入使用。

人物设定

人设主要负责设计动画中的人物造型，包括角色的身材、容貌、发型以及表情。人设需要为每一个角色绘制全身正面、侧面、背面，人物头



↑图为动画《新世纪福音战士》中二号机驾驶员明日香的人设图。



↑图为《心理测量者》中第一女主角常守朱的人设图。该作的人设是《家庭教师 Reborn》的作者天野明。



↑图为《心理测量者》中槙岛圣护的人设图。人设不仅描绘了人物形象，也为角色设计了服装。



↑图为《心理测量者》中滕秀星的人设图。人设同样也为人物设计了衣服。

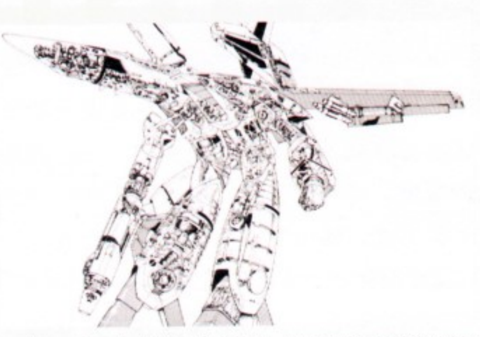

↑图为《心理测量者》第一男主角狡啮慎也的人设图。图中既有服装设计，也有表情设计。


↑常守朱的表情详细设定图，方便动画作画人在制作中进行参考。

部正面、侧面和侧斜面以及角色的喜怒哀乐等不同表情。除此之外，人设还需要绘制一张主要登场人物的身材比较表，方便制作组对比和查看。同时，人设也会负责为人物设计相应服装和饰品。如果是由漫画或游戏改编的话，人设的工作就会轻松一些。如果是原创动画，就需要先召开人设会议，制作委员会各方代表、制作公司代表以及监督向人设提出要求，有了初步的构思后再由人设进行设计。人物的好坏往往会影响到一部动画的人气，因此不论是改编动画还是原创动画，人设都肩负重任。在人设完成之后，整部动画才能开始制作，因此人设的工作绝对不能拖延，工作时间其实是比较紧张的。

机械·小道具设定

机械道具设定师主要负责设计动画里出现的机器人、战斗机、武器、车辆等。不仅要绘制出机械的外形，更要详细地绘制出机械的内部结构、机关设计、运动形态。而一些小道具，例如文具、袋子、手提箱等，也需要绘制出开合、平皱等各种形态的草稿图。


↑《超时空要塞》的机械设定图。机械设定要求设计者对于细节描绘得非常精细。



↑机械设定不仅要画出机械的形状，更要详细地绘制出机械的构造和运动模式。

美术设定

美术设定指的是，动画作品中作为舞台的地域、风景、建筑物、内部装饰等相关设计的设定，它决定了一部动画的整体风格、色调和


↑动画中的风景设定是由美术设定来负责，充满美感的设计能够给动画加分不少。

气氛。在绘制过程中，不仅要注意美感，更重要的是与作品世界观的契合度。在线稿完成之后，还将继续由美术监督及动画主美决定场景的色调，在每一话具有代表性的场景上上色，随后再交给相关的美术工作人员继续制作。

在科幻或者机器人系的作品中，有很多场景是飞船或者驾驶舱内部的特写。这些没有背景仅有机械的场景并非是美术设定工作人员而是由机械设定师来绘制的。这种设定画则被称为“机械美术设定”。

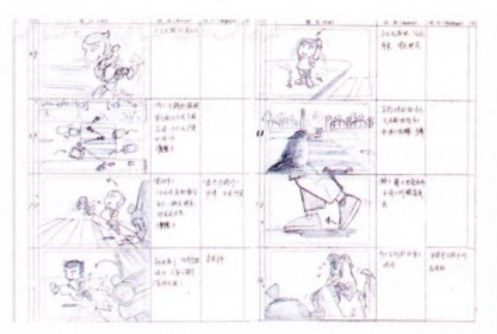
分镜头脚本

分镜头脚本是在动画开始拍摄之前准备好的设置工作台本，也是动画制作的重中之重。虽说故事的内容是由脚本家所写的脚本决定的，但真正体现一个监督风格和功力的，是分镜头脚本。与纯文字的脚本不同，它以故事图格的形式来说明影像的构成，将连续画面以一次运镜为单位作分解。这就给予了监督非常大的发挥空间，哪怕是同样的场景和台词，由不同的监督来做也会做出完全不一样的感觉。它既是前期拍摄的脚本，又是后期制作时的依据，同时更是长度和经费预算的参考。

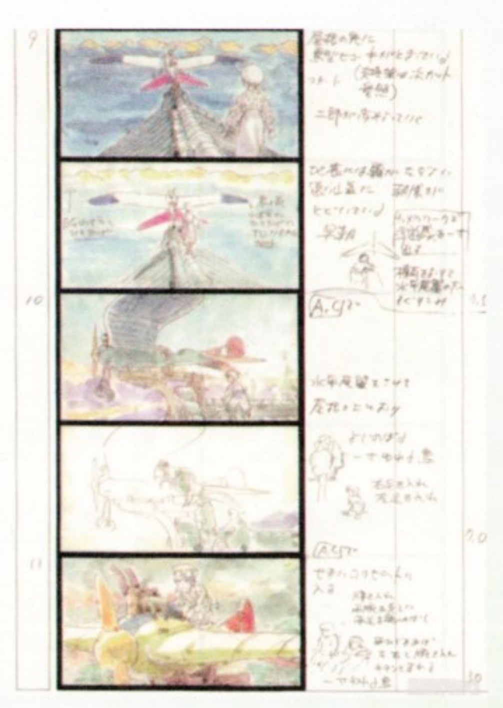
分镜头脚本主要包括：镜号、场景、景别、特技、镜头内容、音乐、音响，这些内容一般分为五列。第一列是镜头数，指示这一幕要占掉几个镜头。第二列是图像，包括这个镜头里的人物、背景等内容。图像不要求画得精细好看，最重要是让看的人能够一眼就明白画面的内容，这样拍摄才能更快地进行。第三列是动作，标明这个镜头需要怎么拍。比如从上到下，还是从左向右，还是跟随拍摄，等等。第四列是台词、描述。台词指的就是人物的台词，而描述指的是音效、特效、插曲之类的东西。第五列是这个镜头持续时间，写法是秒数 + 格数。但是分镜头脚本里的秒数和我们通常用的秒数不太一样。和常见的 1 秒 =100 毫秒不同，分镜头脚本的一秒分为 24 份，为此动画监督村田和也还发明了专业的分镜专用“1/24 秒表”。

分镜头脚本会因制作者不同而展现出多种风格。变化少的场景一般用一格画格说明，而有大幅变化的场景则会跨好几格来进行解说。由于动画中需要插播广告，所以一般会将脚本分为前后两段。

但是，分镜头脚本也不是全由监督完成的。因为动画话数较多，工作量太大，一般情况下监督会制作第一话的分镜作为参考，之后的分镜则交由演出或专门的分镜人员来画。



↑图为分镜头脚本。可以看出其分为五列，详细地安排了每个镜头的内容。



↑图为动画大师宫崎骏的动画电影《起风了》中的分镜头脚本。

分镜头脚本术语

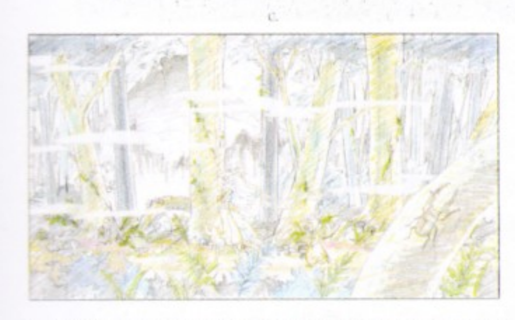
FIX	固定镜头固定画面摄影
PAN	固定镜头、画面左右或上下移动摄影。上方向移动称之为 P.U、下方向移动称之为 P.D
FOLLOW PAN	跟随动态物体拍摄的 PAN
FOLLOW	跟随动态物体的，摄像机也随之移动
IN	画面切入的效果
OUT	画面切出的效果
F.I	单色画面（黑白居多）渐渐淡入的效果
F.O	原本清晰的画面，渐渐变为单色画面（黑白色居多）淡出的效果
T.U	镜头向被拍摄物体等速推进的拍摄
T.B	镜头向被拍摄物体等速拉远的拍摄
O.L	前层景，前一个镜头与后一个镜头重合并拼接的效果
DUBLE ACTION	同样的动作从不同的角度重复拍摄
I&P	描线和着色
IRIS OUT	画面旋逝
DUBLE EXPOSURE	双重曝光
MULTI RUNS	多重曝光
DRAWING DISC	动画圆盘
E. C. U	大特写
CUT	镜头结束
SC(sence)	场景
BG	背景
U.L	中间层的景
HOOK UP	连景
S/A	兼用
OUT/O.S	出画
IN/I.S	入画
BLUR	模糊
POS	位置、定点
CYCLE	反复动作
TR	同描
BLK	眨眼
ZOOM LENS	变焦镜头
S.S	画面震动
C.W/C.C.W	顺时针旋转 / 逆时针旋转
LIFT	倾斜角度
WIPE	划镜
SE	音效
V.O	画外音
EFT	特效



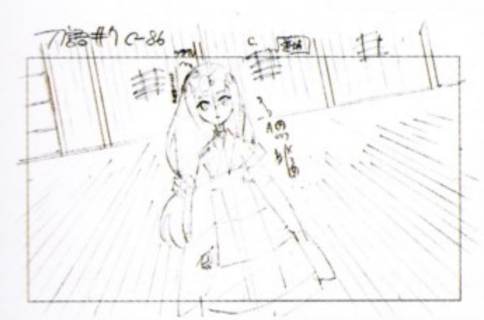


Layout

分镜头脚本完成之后，就是 Layout 的制作。Layout 又称 L/O，比起没有细节的分镜表来说，L/O 的制作更加细致，它包括了人物动作、表情、镜头位置等细节上的东西。制作 L/O 的人需要考虑到摄影机的角度，然后把场景和内容画下来，作为日后原画、动画、背景、色指定等工作的依据。在高田勋和宫崎骏的作品《阿尔卑斯山的少女》面世之前，动画制作都是在分镜结束后就直接进入原画环节的。可以说是宫崎骏开创了 L/O 这种动画制作手法的使用。宫崎骏本人也一直坚持自己绘制动画电影中 L/O，可见 L/O 对于动画的重要性。此外，押井守也是一位非常喜欢运用 L/O 的监督。在他的《机动警察》系列和《攻壳机动队》系列作品中，都大量地运用了 L/O。L/O 这种动态分镜的形式能够让 2D 的作画表现出 3D 的制作效果，例如设计多层次背景，令每层背景移动速度不同，就能表现出逼真写实的远近距离感。实际上它就是我们看到的动画最终画面的雏形。



↑图为 WHITE FOX 动画公司制作的动画《刀语》的 Layout。



↑绘制 Layout 最重要的一点就是要从镜头的角度来绘制画面。



↑比起分镜头脚本，Layout 的画面中包含更多的内容和细节。

原画

L/O 完成之后，就可以开始进行动画原画的作画。原画出现最主要的原因是动画的大规模制作。为了方便制作、提高动画质量和加快动画的生产，原画这种动画制作技巧被手冢治虫引入了动画制作流程。



↑《新世纪福音战士》的原画。画面的线条干净流畅，足见作画者功力十足。

原画需要根据分镜中设计好的镜头影像以及时间长度，把画面中活动主题的动作起点与终点都以线稿的形式精细地绘制出来，换句话说也就是人物或物体运动过程的关键动作。因

此，原画也被人称作“关键动画”。同时，在线稿的基础上，前后动作关系线索、阴影与分色的层次线也会以彩色铅笔绘出。因为原画需要控制动作轨迹特征和动态幅度，其动作设计直接关系到未来动画作品的叙事质量和审美功能。因此，原画的作画质量对于整部动画来说至关重要，制作方一般都会邀请画工非常好的人来担任这一职务。



↑原画的功力会很大程度上地影响作品的素质，因此一个好的原画对于动画来说是必不可少的。

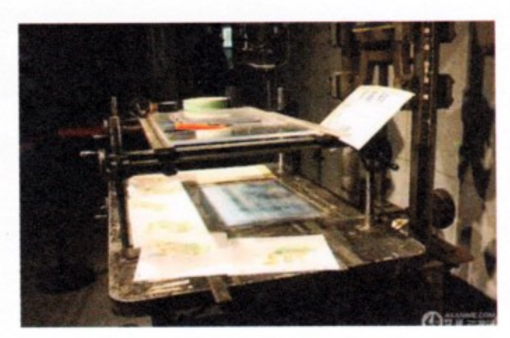
原画绘制的主要是人物的形态，美术做完背景之后，再由相关工作人员将人物和背景合成起来，成为一个完整的画面。每个镜头需要多少张原画，原画与原画之间又需要多少张动画来衔接，这些都是由演出来决定的。

动画

动画即是中间画，指的是在原画绘制的关键动作之间的变化过程。它需要严格按照角色的标准造型、规定的动作范围、张数以及运动规律，平滑顺畅地转换从起点到终点的人物。这项工作可以说是动画制作过程中最繁重、重复性最强的工作。在绘制过程中需要按照原画的编号顺序，在两张原画的动态之间绘制出第一张中间画。第一张中间画的难度相对比较大，这张中间画又被称作“一动画”。随后就要反复在拷贝台上绘制两张原画之间的过程，直到动作彻底完成为止。



↑图为动画大师手冢治虫制作《铁壁阿童木》时所使用的动画摄影台。



↑动画摄影台包含动画摄影机、摄影机支架，以及精细构造的平台。

据统计，以日本平均水平来计算，一集20分钟左右动画大致需要5000~6000张动画，画面精良的电影动画则需要更多。中间画的绘制必须做到造型准确、结构严谨、线条清楚、画面整洁，不能出现走形、漏线、缺张数这些致命的问题。因为数量多要求高，因此想画好中间画的话，这个工作量是相当惊人的。因此动画公司往往会把绘制动画的工作外包给多家工作室。

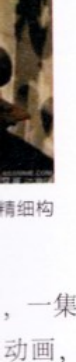
演出

演出实际上做的工作和监督很相似，但与监督最大的区别是，他们只需要对动画中的某话负责，也可以将其理解为每一话的监督。他们主要负责和决定每一话的主要内容，把监督

绘制出第
比较大，
后就要反
程，直到



使用的



精细构

，一集 20
动画，画
画的绘制
清楚、画
数这些致
想画好中
。因此动
给多家工

相似，但与
动画中的某
的监督。他
容，把监督

的指示和想法落实到这一话当中。在动画制作初期，参与动画制作的成员不多，演出这一职位的定义也比较模糊，每一个动画制作人员都可以算作是演出。但是随着动画产业化的快速发展，动画制作的工作量也越来越大，不明确分工显然是不行的，演出这一职位也应运而生。

在开始工作前，演出都会预先把脚本完整地通读一遍，等完全了解脚本后，再和系列构成一起讨论，商议分镜的制作。但是这并不是说监督就不需要对此负责，演出需要先和监督讨论脚本中存在的疑问以及监督想要的氛围，再根据监督的意见来决定动画制作的走向。

分镜稿完成后，演出需要与画师们开会讨论分镜并分配相应的镜头数，并清晰明确地告诉画师们应该怎么把握角色的心情、神态，如何描绘服装饰品等等。与画师讨论完毕后，演出还需要与作画监督继续进行讨论，进一步敲定整体作画。L/O 的工作也需要演出来进行检查，检查合格之后再交给作画监督，通过了之后再交回原画手里进行作画。原画作画完毕后需要再交由演出检查，随后才交给作画监督进行修正，并开始动画制作的下一步工作。

开始制作后，演出还需要与美术监督进行美术讨论，例如角色上色、色调等相关工作都包含在这一环节里。完成后演出还要对摄影和编集的质量负责，与相关人员的讨论也是必不可少的。进入“AR”（声优配音）的环节，各话的演出也会到场和录音监督进行讨论。随后的“DB”（添加效果音和音乐）环节，演出也需要随时检查摄影完毕的镜头和声音，保证在播放时没有错误。

作画监督

作画监督是在制作动画的过程中，负责执行统一绘图工作的人。作画监督在 1960 年前期被东映动画正式确立为一个正式职位，在当时的动画《小王子与八头龙》中首次出现了“作画监督”一词。作画监督的技巧掌控着整体绘图品质的好坏，因此担任这个职位的人需要有相当扎实的绘画功底和超群的绘画技巧。原画和动画完成之后，会交给作画监督进行统一的整理和修正。一般来说，为了确保工作进度，一部动画也会找不同的原画来画多个镜头。动画制作的工作量更是大到无法想象，所以会由多家工作室来共同制作，有时候甚至会拿到海外进行加工。每个人的画风难免会不尽相同，也会有与原设有出入的地方。这个时候就需要作画监督出场，对原画和动画进行必要的检查。例如脸型是否走样、动作是否流畅、有没有绘制错误的地方等等。如果发现有问题的地方作画监督就会进行修改，如果错得太多甚至需要作画监督来重画，因此作画监督的工作是非常考验一个人的耐心和技巧的。

色彩设计

色彩设计主要负责决定动画中出现的角色或是物品展现在画面上的颜色。这个颜色并不是简单的红黄蓝绿的设定，而是需要设定在清晨、正午、傍晚等变化的环境之下的。角色和物体所产生的明暗变化必须在色彩设计中确定下来。只有这样，在上色的时候，相关的工作人员才会知道所负责的原画稿必须选用什么样的颜色。在以前，颜色设计的工作一般是由美术监督同时负责，但是近年来，动画产业的制作越来越流水线化，分工也越来越细，色彩设计也从美术监督里分离出来，成为了一个独立的职位。



↑色彩设计需要对色彩有敏锐的触觉，能够准确捕捉环境变化下的色彩变化。

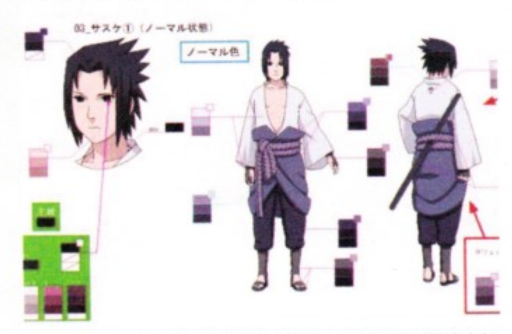
作为动画叙事手段一个强有力的助力，色

彩设计在动画制作中占据着相当重要的位置。它需要考虑到作品的风格，确立合适的作品基调后再选择最能表现和深化主题的色彩设计风格。动画画面的色彩基调会强烈地影响一部动画作品给观众们的印象，色彩设计正是需要利用色彩对人们的心理影响，对观众进行一定程度的心理引导，从而触动观众的情绪，让观众在观看影片的同时，情绪的感受随着情节发展、色调变化而跌宕起伏，加深了观众们的观影印象。

色调的处理往往会影响到动画的叙事节奏和叙事结构。不同风格的色调处理给人带来的冲击力和节奏感是完全不一样的，如何巧妙地运用色彩设计为动画增色对于设计者来说是一个很大的考验。同时，优秀的色调设计甚至可以完成对于剧情结构的划分，将故事的脉络更为清晰地呈现在观众的面前。

色指定

色指定也称为色彩指定。在前期制作会议中，众工作人员会一起商讨出一份共同认可的颜色资料，色指定的工作就是要根据会议的结果制作出色标对照表，同时针对每一张原画中的所有物件指定正确的颜色。



↑图为《火影忍者》中佐助的色指定，色指定需要给出相应的色表，方便上色人员上色。



↑图为《海贼王》中路飞的色指定。可以看出色指定的工作需要耐心地比照颜色。



↑图为《Fate/Zero》中卫宫切嗣的色指定。色指定甚至精细到了指甲的颜色。

在早期传统的手工动画制作中，由于很难保证每个人调配出来的颜料颜色都一样，因此动画颜料的颜色是由制作公司自己调配出颜色后送至公司生产，再分发给上色的工作人员上色的。所以在早期的动画制作中，色指定需要告诉上色师赛璐珞上色时所需要的阴影、层次等等的位置，需要使用多少号的颜料来上色才对。但是随着计算机多媒体技术的发展，动画手工制作业渐渐地转向了电脑制作，电脑上色越来越普及之后，色指定的工作也变为制作相应的色指定图，方便上色人员用吸管工具取色填充。

扫描和上色

在色指定的工作完成了之后，就可以把检查好、没有问题的动画拿去上色了。赛璐珞动画由于成本高，对人体伤害也大，因此现在的动画制作基本上都是采用电脑上色。先用扫描仪将原画扫描进电脑，再用相关的软件来上色。一般来说，上色都会采用 RETAS 这个软件，它是日本动画业界的标准上色工具。

摄影和编集

在早期的动画制作中，摄影的工作主要是将画片和背景叠在一起，在摄影台上一帧一帧拍出画面。但如今的动画制作，从上色开始就已经成为了电脑作业，因此，摄影的工作也由摄影台走向了电脑。导入原画图片序列后，动

美术背景常用术语

BGonly	没有其他的作画，只有背景的镜头
Book	背景之上有其他别的素材。在摄影的镜头中，描绘徐徐前进表现出深度、表现手边的物体，以及即使用组线处理也很难完成的复杂的形状时，所使用的手法
情景背景	并非动画角色身处的风景，而是角色所见所闻的客观事物成为基础，并呈现在意识中的形象背景
组线（BG 组线）	背景中的一部分需要被作画遮挡而隐去的镜头。作画遮挡的部分和背景的一部分完美地贴合，能够清楚看到需要遮挡的部分的边界线。作画和背景两边都会在复制了这条线后，进行分开作业
准线	在画背景时没有太大移动的线。和组线不同的是不需要形状十分贴合。但是和组线一样，需要作画和背景双方一起复制了之后分开作业
敲打	敲打带画具的海绵体，以此表现出质感的技法。用湿的纸和干的纸会有不同的效果
调和	通常使用动画的线画，颜色使用层次分明的渐变笔的笔触和质感来描绘的背景
强光背景	沐浴在强烈的光线之下，十分强调光影的背景
残缺绘制	在画纸上涂好颜色之后，在其完全干透之前用其他的非画用纸使劲按在纸上，擦去一部分的画法

画的形态已经初现端倪。但是由于没有背景，此时的动画除了已经上了色以外，看起来更像是线拍。这个时候就需要负责摄影的人员，将动画和背景进行合成。一般来说，摄影用的软件都是 Adobe After Effects 进行相关合成。合成之后，摄影师还要负责给背景和人物调色，让人物能够更好地融入到背景里去。

真正进行摄影工作是在调色完成之后。摄影师打开电脑上的摄影机层，将虚拟摄影机的参数像真实的摄影机那样设置（胶片宽度、视场等等），摄影师也会在各关键帧上调整照明参数来模拟现实录制中的灯光，以三次元的摄影角度来给二次元的角色摄影。在拍摄好画面之后，还需要摄影师做一些相应的特效。

编集也是动画制作中的一个环节。编集的主要目的就是做出“让观众能够看得明白，没有违和感”的动画。因此，编集的时候需要站在一个客观的立场上来审视这部动画作品。编集结束后，配音和添加音效的工作也会迅速展开。等处理好了音响效果之后，动画的制作就算是大功告成了。

↑根据修改完毕的脚本来制作的，提供给声优们使用的配音台本。

1.2.2 3D 动画制作流程

3D 动画的概念及制作方法

3D 动画又称三维动画，它的制作流程在前期设计和后期制作阶段都和 2D 动画非常类似，但是在动画画面的制作上，它和 2D 动画又有着相当大的区别。



↑ 2005 年上映的 3DCG 动画电影大作《最终幻想Ⅶ圣子降临》。

3D 动画的基础制作流程为建模、材质、灯光、动画、摄影机控制、渲染等，这同时也是三维动画的制作特色。在制作过程中，3D 动画与黏土动画有着相似的地方，它的核心概念来自于摄影及定格拍摄技术。由于被拍摄物体是在电脑内虚拟空间的立体模型，必须先制作人物模型及场景，然后用虚拟摄像机拍摄。制作一部优秀的 3D 动画需要考虑到许多方面的因素，包括空间感、镜头的运用、景深、走位以及声光效果等。

3D 动画在设计角色时必须力图接近真实，在角色动作和表情方面都有一些必须遵循的本质性限制。3D 角色以骨骼作为核心，所以 3D 动画的拍摄需要预先指派每个关节相应的骨骼应该做什么样的动作，这样才能够让所设计的角色协调地运动起来。3D 动画设计和运动的基础是数学，角色的内部骨骼、表层的皮肤以及飘动的衣服等，在解析的空间中都是一个个明确的点。

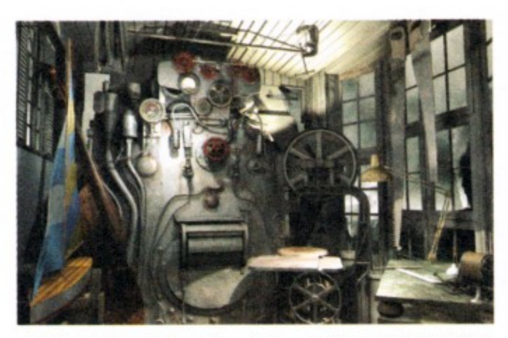
在 3D 动画制作之前，必须先“建模”。建模是一个庞大的工程，一般需要动画师根据前期的造型设计，制作出角色的小型雕塑，再用三维扫描仪将其扫描到计算机里。如果不制作实物的话，就需要通过三维建模软件来绘制出角色模型。电脑建模常见的方法有以下几种：

1. 多边形建模：把复杂的模型用多个几何图案组合拼接在一起。这种建模方式的缺点是放大之后线条不平滑。

2. 样条曲线建模：用几条样条曲线共同去定义一个光滑的曲面。这种建模方式的特点是线条非常平滑，不会产生陡边或是皱纹。因此这种建模方式也多用于有机物体或角色的建模。

3. 细分建模：这是结合了多边形建模与样条曲线建模的优点而开发的建模方式。

建模这项工作非常繁杂，因为一切登场角色和场景中出现过的物体都需要建模。3D 动画必须保证角色的多方位视图都一致，如果出现大小和形体有差异的情况就必须立刻更正。



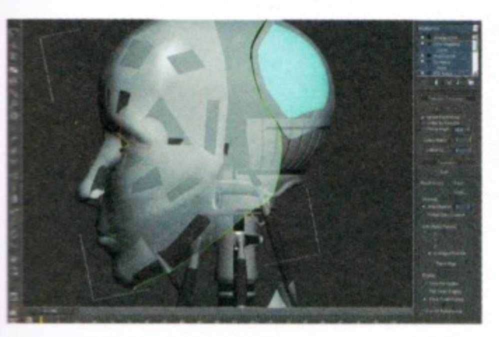
↑ 渲染是通过赋予的材质、色彩、光照后进行渲染计算所获得的图片效果。

一个建完的模型从本质上来说只是一个空壳，为了让它动起来，必须为它绑定骨骼并设置权重：给模型指定材质、绘制贴图进行纹理映射。材质主要体现在物体的颜色、透明度、反光度、反光强度、发光及粗糙程度等特性上。而贴图则是指将制作好的二维图片通过软件的计算贴到三维的模型上，让光秃秃的模型拥有表面细节和细致的结构。对应不同的制作需求，

一般来说有平面、柱体和球体等贴图方式。

灯光也是3D动画制作的一个要素。为了最大程度地模拟自然光和人工光线，三维软件中一般会配备泛光灯和方向灯两种不同的光源。3D动画中常常采用的三光源设置法一般是一个主灯、一个补灯和一个背灯。主灯顾名思义，指的就是画面中的基本光源，它的亮度也是最高的。动画中光线的方向也是由主灯决定的，角色在光线下的阴影也是由主灯决定的。同时，为了柔和主灯产生的阴影，尤其是脸部阴影，因此会在靠近摄像机的位置放置补灯。放置背灯的主要作用则是加强主体角色及显现其轮廓，使角色主体从背景中突显出来。





↑ 3D纹理贴图是能大幅度提高3D图像真实性的3D图像处理技术。

准备工作完成之后，就要开始进行相应的摄影工作。摄影结束后就可以开始动画制作，制作人员对动作进行定位，创建关键帧，让计算机来完成关键帧之间的过渡，最后对动作进行微调。在创建动作的关键位置时，最重要的因素就是姿势的动态和侧影，在中间帧阶段可以通过3D软件的曲线编辑器实现渐入和渐出的速度变化。制作人员必须仔细研究各种事物的运动规律，同时也需要注意动画中人物的口型变化、喜怒哀乐、行为动作等。在制作的过程中，需要制作人员根据要求设定模型的运动轨迹、虚拟摄影机的运动和动画的其他参数，确保动画的流畅性和真实性。

渲染，是指根据场景的设置、赋予物体的材质和贴图、灯光等，由程序绘出一幅完整的画面或一段动画。三维动画必须渲染才能输出，造型的最终目的是得到静态或动画效果图，而这些都需要渲染才能完成。渲染的工作必须依靠专门的渲染器来完成，有线扫描方式、光线跟踪方式以及辐射度渲染方式等等。渲染完成后，再加上相应的配音、音效等素材，将动画按分镜拼接起来生成影像文件，3D动画就大功告成了。

3D动画制作常用软件

SoftImage：SoftImage是一款历史悠久、功能强大的工作站上应用的三维造型、绘图、动画软件，在动画制作上有着令人惊艳的表现。

Lightwave 3D：由NewTek公司为Amiga平台设计的一款三维软件，现在已可以运行于Windows的操作平台。该三维软件的主要特点就是可以实现粒子动画以及不同类型的图像映射和图像融合效果。

Renderman：由Pixar公司开发的一款可编程的三维创作软件。

3ds MAX：由Discreet（后被Autodesk公司合并）开发三维动画软件，性能非常优秀。

Maya：由Autodesk公司推出的一款功能强大的三维软件，常被应用于影视动画和特技制作中。

Poser：由Metacreations公司开发的软件，是一款人物模型与动画设计的三维软件，最初通常被应用到服装设计领域，作为服装设计师利用电脑参与设计的辅助工具。

Bryce：Bryce操作软件拥有非常强大的三维场景制作功能，可以将库中的自然环境直接导入三维模型组中生成动画。

Extreme3D：这款软件经常被应用于美术设计、多媒体制作以及在三维动画的合成方面，具有一套完整的3D动画制作环境，从最初的三维模型的建立到动画的控制与调整再到最后的场景着色都可以由它完成。



Illustration:白金水道水



第三章 日本著名职业动画人

动画领域各职业代表人物简析

本章根据动画的制作过程，在每个参与动画制作的重要职业中挑选出佼佼者，对其进行详尽的介绍。内容包括著名职业动画人的从业经历和作品风格，从多方面诠释日本职业动画人的内涵。

人物简历 / 代表作品

职业动画人

职业动画人包括以下几个分类：监督、脚本 / 系列构成、人物设定、机械设定、美术设计、音乐人以及动画制作人。

一部动画的核心职位 2.1 监督



动画监督即为一部动画的导演，是整部动画的灵魂人物，负责把握作品基调、监督故事走向、出演方式、音乐美术等相关效果。

2.1.1 宫崎骏（みやざき はやお）

罗马名：Miyazaki Hayao
生日：生日：1941 年 1 月 5 日
籍贯：东京都

人物简介

动画大师宫崎骏的名字即便是不看动画的人也都略知一二，他为日本动画传播到世界起到了不可替代的作用。他和他的吉卜力工作室在很多人心中就是优秀动画的代名词。



↑宫崎骏老爷子就如他动画中的人物一样和蔼。

宫崎骏出生于东京都文京区，在四兄弟中排行第二。在他很小的时候因为二战全家迁往了鹿沼市。在那里宫崎骏的父亲在一家飞机工厂担任主管，小时候的宫崎骏就对飞机产生了浓厚的兴趣。年幼时宫崎骏身体并不好，于是读书和看漫画就成了他最大的爱好。漫画家手冢治虫就是他心中的偶像。到高中三年级时，宫崎骏观看了由东映动画制作的长篇动画《白蛇传》。这部动画给年轻的宫崎骏带来了前所未有的感动，从那时起他就开始梦想自己成为一名动画工作者。这时的宫崎骏开始学习绘画，但很快他发现自己善于画静物而不擅长绘制人物。高中毕业后宫崎骏进入东京学习院大学攻读政治经济学，但他依然没有忘记自己的动画梦，于是他参加了儿童文学社。儿童文学并不受到关注，甚至在一段时间内社团里只有他一个人。大学毕业后他来到感动过自己的东映动画面试，幸运的是他真的被这家公司录取了。经过一段时间的培训，他正式成为了一名动画工作者。

在东映动画的工作让宫崎骏更加感受到了动画的魅力，在这段时期内他放弃了自己绘制漫画的想法，专心投入到动画工作中。这时宫崎骏看了苏联拍摄的动画《雪之女王》。这部作品对他的艺术影响极大，让他认识到了动画是绝不亚于其他形式的艺术，坚定了他一生从事动画工作的信念。1965 年宫崎骏加入高畑勋导演的《太阳王子霍尔斯大冒险》的制作小组，后来他就在高畑勋的邀请下加入了“A-Pro”工



↑《风之谷》中的女主角娜乌西卡是宫崎骏钟爱的角色，也是 20 世纪 80 年代最受欢迎的动画女主角之一。





作。1972年，他与高畑勋合作了动画《熊猫家族》。宫崎骏在其中担任了背景设计、原画等多项工作，他的个人才华也被许多人所注意。后来宫崎骏拍摄了《阿尔卑斯的少女》，他所绘制的背景广受好评，收视率达到了26.9%，是他早年一次巨大的成功。到了1978年宫崎骏监督了自己的第一部作品《未来少年柯南》，这部动画赢得了观众的好评。于是1979年宫崎骏又指导了《鲁邦三世之卡里奥斯特罗之城》。虽然这部作品叫好不叫座，但优秀的制作令人叹为观止。



↑小时候对于飞机的喜爱一直影响着宫崎骏，在他的作品中经常出现主人公在空中翱翔的镜头。

1982年宫崎骏开始构思《风之谷》，并且在德间书店的杂志上连载了其漫画。但宫崎骏因工作繁忙导致这部漫画直到1994年才连载完结。动画版只是拍摄了其中三分一的情节。在制作《风之谷》的过程中，宫崎骏的团队接受了来自德间书店的赞助成立了"吉卜力工作室"并最终转型为动画公司。1984年《风之谷》上映，其丰富的想象力和精良的制作震撼了整个日本动画界，在数年的时间里横扫了日本动画的诸多奖项。可惜的是因为海外版的肆意删改，该作并没有在其他国家引起重视。但宫崎骏和吉卜力的名字还是成为了日本动画界最响亮的标志。在这之后宫崎骏几乎每隔一年或两年都会给日本带来一部震撼的新作。《天空之城》《龙猫》《魔女宅急便》《侧耳倾听》《幽灵公主》都是观众心中无法替代的经典。2001年，《千与千寻》缔造了宫崎骏个人事业的最高峰，不但在世界范围内缔造了数以亿计的票房，更获得了柏林电影节的金熊奖，成为了日本动画难以逾越的高峰。

虽然在拍摄完《千与千寻》之后，宫崎骏就有退隐的打算，但动画界始终不愿放手这位动画大师，后来他又拍摄了《哈尔的移动城堡》等作品，直到2013年宫崎骏才正式宣布退休。现在他的儿子宫崎吾朗还在循着父亲的足迹奋斗在动画界。

动画特色

宫崎骏之所以被称为大师，是因为他的作品中充满了无尽的想象力，他所缔造的每一个世界都给人留下了深刻印象。同时宫崎骏的作品中还充满了对美好事物的宣扬和对人类罪恶的反思。保护自然、反对战争、对于和平美好的期盼都是他永恒的主题。与此同时宫崎骏对于动画的背景和音乐都有极高的要求，他动画中的风景每一处都令人流连忘返，每一处都代表了手绘动画时代的最高峰。



↑《千与千寻》是宫崎骏动画的最高成就，也是日本动画史上最璀璨的一幕。

代表作

风之谷
天空之城
龙猫
魔女宅急便
岁月的童话
红猪
侧耳倾听
幽灵公主
千与千寻
哈尔的移动城堡

2.1.2 富野由悠季（とみの よしゆき）

罗马名：Tomino Yoshiyuki
生日：1941 年 11 月 5 日
籍贯：神奈川县小田原市

人物简介



←尽管之后富野由悠季也创作了不少其他动画，但影响力都不能同"高达"系列平分秋色。

富野由悠季，本名富野喜幸，被称作“高达”之父。是日本的动画监督、作词家、小说家。毕业于日本大学艺术部映画学科。曾参与《铁壁阿童木》的制作，到现在仍然在从事动画工作，算得上是日本资历最老的一批的动画人了。

在校期间，富野由悠季曾经想成为一名电影人，日本电影多以艺术片出名。但是他们的电影公司不仅招收人数少量少，毕业竞争也相当大，导致富野由悠季把目光转向了动画业，并在毕业前夕进入了手冢治虫的公司，开始了他一生的动画之旅。

在虫 Production 时的富野由悠季，最开始的工作是担任制作。不过他更擅长的是演出一职，那个时候的虫 Production 以动画的画师至上这一原则，让对编剧非常重视的富野由悠季非常不满。

在担任制作半年左右后，由于《铁臂阿童木》的原作故事已经渐渐无法满足进度过快的动画，于是虫 Production 便在社内募集剧本。借此机会，富野由悠季第一本被采用的剧本是第 96 集《机器人未来》，他还同时担任该集分镜与导演（当时是以新田修介名义发表）。

从此，富野由悠季通过自己的努力让手冢治虫重视他，并推荐他进入了演出部。由于当时虫 Production 的其他作品也开始制作，因此《铁臂阿童木》一片的重心便渐渐转移到富野由悠季等新人身上，在第一期《铁臂阿童木》结束时，富野由悠季是执导最多集数的人员。

《铁臂阿童木》TV 版结束放映以后，富野由悠季还经手了虫 Production 其他工作。但是另一方面，他对虫 Production 的体制感到不安，渐渐萌生了退意，于是在 1967 年离开虫 Production，进入广告制作公司“筱 Pro”工作室，同时兼任东京设计师学院讲师，其间他还经手了许多电视广告。但是，由于广告制作和讲师的收入不如过去，同时富野由悠季也感受到广告对创作的限制以及自己对广告制作的不适应，因此他一边接受外包的分镜委托，一边摸索着回归动画界的可能性。

在 1968 年离开“筱 Pro”工作室后，富野由悠季同时辞去了讲师一职，再度投入动画业。在 10 年内，富野接到了大量的外包分镜，他以快速而准确的名声享誉业界，其足迹几乎遍布 60 年代后半到 70 年代多数动画。

1972 年，富野由悠季担任《小飞龙》的监督，之后在创映社（SUNRISE 前身）创立成员之一涩江靖夫的引荐下，接任 1975 年《勇者莱汀》的监督一职。可是由于赞助商和电视台对此片的诸多干扰，使得富野由悠季在两季后被解任，不过他并未就此离开，而是继续担任动画制作，等待出头之日。



在创映社改组为新工作室“SUNRISE”后，富野由悠季担任了1977年的《无敌超人赞波3》以及隔年的《无敌钢人泰坦3》的监督。从那时起，富野由悠季的监督之名逐渐在业界受到好评，随后他在1979年执导《机动战士高达》，开始了其不朽的动画创作。《高达》在播映当时虽历经波折，但在隔年受到空前的支持；伴随着模型爆发性的热卖及电影化，富野一跃成为动画界最知名的导演之一。

除了创作动画、影片和小说外，富野由悠季在作词方面也颇有造诣。在给歌曲作词时，他常用的笔名是“井荻麟”。富野由悠季所作的词韵味独特，清逸优美。

除此之外他还有在分镜和编剧上的各式化名，经常更换自己的名字来担任自己喜欢的职务，而富野由悠季就是他作为导演使用时间最长的化名。

动画特色

富野最著名的作品，当属《机动战士高达》。《机动战士高达》造成的影响是无法衡量的。除了改变了业界的剧作形态外，在当时的轰动更被视为是超越《宇宙战舰大和号》的社会现象：以年轻爱好者为主的新世纪动画宣言等活动，动画专门志OUT及随后的NEWTYPE等诸多新兴媒体的热卖及创立；原本一直潜藏在水面下的动画迷们的声音，这些都借着《机动战士高达》一口气爆发出来。富野由悠季本人日后自述：“当时自己就像是当上教主一般。”现在提到《机动战士高达》也留下许多纪录，可见这部作品受瞩目的程度。



←《Z高达》是一部划时代的经典作品。不说那感人至深的剧情和百看不厌的机体设定，连台词都是后来无数作品津津乐道的梗。

在企画压力下，富野做出了《机动战士高达》的续作《机动战士Z高达》。片中精致的剧情和人物描写，宛如现实世界的政局设定，使得这部作品成为了无数人心中至高的经典。《Z高达》的问世，可以说树立了日本动画中“高达”这个历久不衰的系列，但对于监督富野由悠季本人来说，这绝不是值得欣喜的事。《Z高达》在商业上的成功，使得赞助商再度要求制作续作。随后拍摄的《机动战士高达ZZ》更受到了来自赞助商的干扰。前半部分轻松搞笑偏向低龄观众，后半部因为反响不好又转向《Z高达》那样的严肃风格。对于一个监督来说，无法拍出自身希望的作品，只有周边商品受到欢迎，绝不是一件值得高兴的事。富野由悠季自身曾一度打破的铁则：“机器人动画就只是30分钟的玩具广告”，但在《Z高达》后却束缚富野由悠季比任何一个监督都还要深。

代表作

铁臂阿童木
海王子
阿尔卑斯少女海蒂
巨人之星
宇宙战舰大和号
红花侠影
勇者莱汀
三千里寻母记
圣战士丹拜因
机动战士Z高达
机动战士高达ZZ
机动战士高达～逆袭的夏亚 剧场版
机动战士高达F91 剧场版
机动战士V高达
∀高达

2.1.3 今石洋之（いまいし ひろゆき）

罗马名：Yimayishi Hiroyuki
生日：1971 年 10 月 4 日
籍贯：东京都

人物简介

今石洋之，东京都出身。毕业于多摩美术大学艺术学映像科。毕业后就加入了现在著名的动画公司 GAINAX。参与了《新世纪福音战士》的动画制作，是庵野秀明的得力助手。此后还担任了《他和她的故事》等作品的作画监督。最早担任监督的作品是《DEAD LEAVES》。这部作品一经放映就备受动画制作人金田伊功注意，之后两人在动画《他和她的故事》第十九话，通过粉丝的介绍而相识。在帮助金田伊功制作游戏《武藏传 II》的开场动画时证明了自己的能力。



↑今石洋之是日本著名的动画演出家、监督。曾获 2008 年东京动漫节第 7 回动画评审电视部门个人奖。

在 2007 年召开的第 12 回神户动画节期间，今石洋之不同于其他日本动画风格的作品《天元突破红莲螺岩》出现在了其中。这部动画采用了欧美的摄制方法，利用夸张的镜头和极快的节奏吸引了大量的视线。崭新的手法与构想，让制作团队获得了大量的赞誉。

《天元突破》系列的成功让今石洋之别具一格的动画特色得以发扬光大，热血沸腾的动画节奏，让那些原本观众会觉得非常中二的镜头和剧情，变得不同凡响。

但这并不是今石洋之的唯一风格，为了证明这一点，他相继推出了自己的又一续作，尽管这部作品毁誉参半，但无疑是给日本动画界的一个革新，这就是《吊带袜天使》。



↑今石洋之的代表作《天元突破 红莲螺岩》，因使用了崭新的手法与构想，得到了极高的赞誉。

此作一改日本宅男心中女孩子清纯的形象，两位女主角都是成熟的女性天使，动画中各种各样的成人话题让人难以想象这是日本动画的风格。另外，动画的作画采用了类似《飞天小女警》的作画风格，简单粗糙的画面，加上偶尔女主角变身时的日漫唯美形象，让该作立刻变得与众不同。



↑颠覆传统的《吊带袜天使》充满了浓浓的欧美风味，在当时十分受人关注。

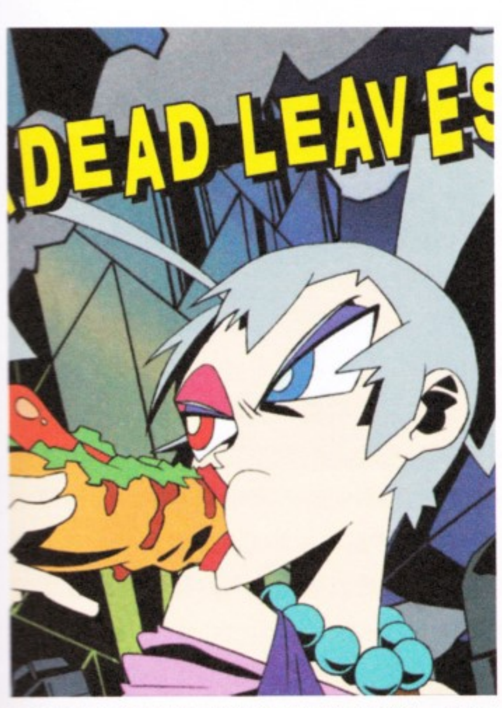
尽管很多人无法接受《吊带袜天使》之中过于浓厚的欧美气息，却还是耐着性子看了下去。出现的为数不多的日式唯美镜头也是到现在为止，让观众们津津乐道的一大话题。

在《吊带袜天使》造成影响之后，今石洋



之蛰伏了许久，他是一个以质量为重的监督，十年磨一剑正是他的性格，

所以在《吊带袜天使》后，2013 年的 10 月，今石洋之执导的《Kill la Kill》（又名《斩服少女》）再一次引起了不小的轰动。尽管不如当初《天元突破》那般声势浩大，但《斩服少女》仍然获得了不小的成绩。配合当下最红的音乐人泽野弘之的精彩演奏，《斩服少女》立刻博得了大量观众的好感。



↑充满了打斗场面和绚丽视觉效果的另类动画电影，今石洋之一人包办了监督、作画监督及企划制作三职。

可是今石洋之那美式快节奏动画和夸张的手法毕竟是小众向的产物，没能在该季度动画之中夺得太多的关注。

但对于真正喜欢今石洋之的人而言，这部作品绝对是他的心血。

代表作

新世纪福音战士
秀逗魔导士 NEXT
勇者王
秀逗魔导士 TRY
他和她的事情
通灵王
阿倍野桥魔法商店街
钢之炼金术师
波波罗古洛伊斯物语
这丑陋又美丽的世界
我的主人
绝对少年
天元突破 红莲螺岩
旋风管家
俗．绝望先生
十字架与吸血鬼
尸姬 赫
吊带袜天使
丹特丽安的书架
神样 DOLLS
偶像大师
黑岩射手
KILL la KILL
真盖塔机器人 世界最后之日
TRAVA First ★ Planet
Re: 甜心战士
飞越颠峰 2
新世纪福音战士剧场版：死与新生
甜心战士电影
DEAD LEAVES
ONE PIECE 祭典男爵与神秘岛
天元突破 红莲螺岩 红莲篇
天元突破 红莲螺岩 螺岩篇
福音战士新剧场版：破
超时空甩尾



2.1.4 新房昭之（しんぼう あきゆき）

罗马名：Shinbo Akiyuki
生日：1961 年 9 月 27 日
籍贯：福岛县

人物简介

新房昭之毕业于东京设计家学院，通过制作公司加入一间动画工作室，那个时候他和漫画家高桥和希关系密切，是非常要好的朋友。在 1981 年正式投身动画界担当原画师，之后在《机甲武士剑》首次担当演出，亦参与不少主题曲动画的监督工作。1994 年首次成为监督，指导动画为《金属战斗者美克》，其后参与多部由 Studio Pierrot、J.C.STAFF 及龙之子制作公司的作品，当中又以 OVA 居多。于 2001 年拍摄《The Soul Taker ～魂狩～》时遭逢历来最大的商业挫败，因而短暂离开一般向作品的领域。



↑新房昭之的绰号是“原作粉碎机”。这个绰号并不代表他擅毁原作，而是做出来的作品与原作粉丝的想象差得太远。

《魔法老师涅吉》第二季的制作因不合原作党的满意，动画的观众相持意见也是两极化，在很多地方都以“原作粉碎机”这样的称呼来说新房昭之，于是久而久之便有了这个称号。

新房昭之在很多动画里都用超过人眼帧数的速度连续放出静止的图像，同时还经常配以满屏幕的文字。他并不是强制观众去看这些文字，而是将一些没用的，或者不想用画面表达的东西展现出来。正是这几帧很快的画面，细心的观众会去看，看过之后剧情更加有趣，但是不看又不影响什么。这也是他成名之后喜欢的一种手法，很多次表现在《再见！绝望先生》和《物语》系列中。

参与动画制作时新房昭之经常更换化名，曾以帆村壮二、南泽十八、椎谷太志等名义参与过动画制作。他有不会让自己名字两度出现在分集制作人员名单的习惯，其实进行了不少分镜和演出的工作。他工作速度异常地快，总要加入吸引观众的要素，亦不时邀请原作者参与到制作中。而且他倾向让曾经合作的人再度加入其班底，有时会担当差异颇大的职位。

新房昭之加入 SHAFT 后积极运行副手体制，历来重用的得力助手包括大沼心、尾石达也、铃木利正、宫本幸裕、龙轮直征、石仓贤一、八濑祐树等。新房昭之不时把前期制作的决策权交予他们，然后按他们的第一部成品去稳定风格。多年来有不少助手自立门户，担任其他公司作品的监督。2013 年中期开始，新房昭之在 SHAFT 的作品均标名为总监督，引起其是否已准备退下前线，只是挂名保持制作关注度的讨论。

动画特色

许多业内人士认为新房昭之在动画制作方面形成自己独立的风格，是因为他没有理解动画的思想内涵，只是一味追求怪异。或许真的如此，但是我们现在可以看出他作品中还是有一些思想。新房昭之的作品不同于一般的日本动漫，作品的画面并不流畅，人物对话和叙事看起来也很分散，但他的这些做法体现了一种不是作品迎合观众，而是由作品引领观众的理念，他的大段吐槽字幕和画面中加入的一些看似无关紧要的事物都发挥了这样的作用，观众由于新房昭之在作品中设置的种种“陷阱”，而不得不集中精力来看作品，不会因为流畅的剧情、人物的美型而麻痹了神经，从而更深入



地了解作品的内容。新房昭之喜欢在动画里增加一些特殊的字母，是专门进行吐槽和讽刺的。新房昭之吐槽字幕的绝妙之处在于，如果你不愿意暂停播放动画，这些字幕并不影响剧情的发展。而除了字幕外，在剧情组织上新房昭之还是符合主流意识的。但是一旦你选择暂停播放，你就会对作品产生一种更微妙的理解，因为这些字幕会引领你想到其他方面，起到了弦外之音的作用，而你又为这种感觉吸引，欲罢不能。于是一个 24 分钟的作品经常需要近 40 分钟才能理解透彻，而新房昭之本人的才能，就是让这个过程变得很有意思。



↑《魔法少女小圆》经过新房昭之之手展现出同类动画中少有的惊悚感。

在演出方面，可以看出他喜欢在画面中大量地使用阴影及静止画、极端对比度的艳丽色彩，以及精心设计的画面布置等特征。这一点在《幽游白书》的 74 话《粉碎领域》和《The Soul Taker ～魂狩～》的独特的演出风格中明显地体现了出来。

新房昭之在画面中极力推崇阴影及单纯的几何线条，也体现了上文所说的“非迎合，却引领”的理念。看新房的作品绝不是什么养眼的事，而是累眼之苦。但是通过这些独特的画面他将一部动画做得如同一件艺术品，这些艺术品可以一次次地重新欣赏，因而就有了比其他动画作品更为长久的生命力。新房昭之常常将背景转化为单纯的色彩和线条的搭配，希望人们关注的不是背景，而是人物本身，如不然，就是本末倒置。而这些色彩线条是为剧情服务的，如《向阳素描》中公寓外六个邮箱颜色的变化，体现了人物不同的生活和心理状态。而单纯的色彩与线条则使得作品有一种简约之美，以至于人们不会出现严重的审美疲劳。新房对这些色彩、线条的娴熟运用，使作品内容的表达方式更加丰满。

此外，在《月咏 -MOON PHASE-》中使用的类似《8 点！全员集合》（1969 年 10 月 4 日—1985 年 9 月 28 日放送，由 TBS 制作的娱乐节目，是日本史上最强的国民级娱乐节目）小故事式的演出方式，《不可思议教室》中大量与剧情本身关联不大的黑板书，映像中到处可见的搞笑“小 NETA”，也是新房昭之作品的一大特征。

代表作

福星小子
幽游白书
Montana Jones
恐龙行星
热斗小马
佐罗的传说
宇宙战舰山本洋子
The Soul Taker 魂狩
魔法少女奈叶
魔法老师
向阳素描
再见！绝望先生
玛利亚狂热
化物语
荒川爆笑团
女仆咖啡厅
电波女与青春男
伪物语
猫物语（黑）
伪恋
目隐城市的演绎者
花物语

2.1.5 押井守（おしい まもる）

罗马字：Mamoru Oshii
生日：1951年8月8日
籍贯：东京大田区

人物简介

押井守，日本动画及电影监督，1951年8月8日出生于东京大田区的大森，曾在东京学艺大学教育系美术组就读。

其成名作是TV版的《福星小子》。在日本乃至东亚许多国家《福星小子》都是备受关注，业内也是赞誉有加。



↑一代动画大师押井守，他的作品中充满了令人震撼的艺术性和创造性。

押井守在摄制《福星小子》时，一边配合原著漫画的风格，一边在本作品里加入了大量属于自己的元素，十分成功地表现了其独特的个人思想、分镜手法及气氛处理，引起了各界的广泛注意。

《福星小子 ONLY YOU》是押井守的首部电影作品，其中有着比TV版更出色的内容，经常出现的煽情演绎，充分反映了押井守的才能。

1984年剧场版《福星小子2～Beautiful Dreamer》虽然发布后成绩不如前作《Only You》，但也充分发挥了押井守的才能，并成为押井守监督生涯中极具代表性的作品，也成为了他个人风格完全成型的作品。

在动画成就方面，押井守发布了日本第一套OVA动画《天使之卵》。



↑令押井守一炮而红的《福星小子》。押井守不仅是这部作品的监督，同时还负责了该作的脚本、分镜和演出。

后来仅有10集的《DALLOS》成功地将OVA的市场打开，这件事让日本动画界再一次出现了转机，新的动画放映形式无疑是对业界的一个帮助。

1988年押井守与高田明美、伊藤和典及原作者结城正美合作推出了著名的动画《机动警察》的OVA版，动画原作已是家喻户晓，它的成功也是有目共睹。在《机动警察》后，伊藤和典真正成为了押井守的御用编剧，以本作开始，只要是押井守指导的作品，都有这位“御用”的人物执行编剧。在之后的6年内，押井守和伊藤等人始终进行着《机动警察》相关作品的制作。

1989年押井守执导了《御先祖大人万万岁》，精心挑选的背景、台词以及人物动作都以舞台剧的形式贯穿整个故事。作为一种手法，这十分有趣。全篇围绕着讽刺意味的笑声，这是押井最杰出的作品之一。

除了OVA外，在1989和1993年，他们又联合推出了《机动警察》的两部剧场版。不过，这两部作品的结局是“虽然非常成功，却也毁誉参半”。

押井守一贯的灰暗风格在被带入《机动警察》后，其TV版具有的轻松又富有哲理的风格荡然无存。尽管空降兵和机动军人将暴走的机动兵器打得如同风雨中摇动之落叶的场面极具美国商业片的味道而广受好评，但过于突现的

押井守式风格毕竟远离了《机动警察》的本质。放弃最受欢迎的女主角泉野明，转而起用沉默寡言的南云和后藤当主角固然明显是要走成人路线，且由于与原作气氛差异过大，导致原作读者的不满，也是这部作品的失败之处。

这两部作品无论在镜头运用、色调气氛都给予人冰冷的感觉，故事也偏向所谓居安思危的感觉，指责人类沉醉于眼前的虚假和平而不自我反省。

1994 年，押井守进军漫画界，跟漫画家今敏合理制作了科幻漫画《SERAPHIM》，并在动画杂志《ANIMAGE》作重头连载。



←剧场版《攻壳机动队》可谓押井守职业生涯中的巅峰，但续作《无罪》却也让他的事业一度陷入低谷。

但由于押井守要和士郎正宗共同制作剧场版动画《攻壳机动队》，从而很不甘心地放弃了漫画的合作。1995 年，剧场版《攻壳机动队》正式上映，这是押井守在动画界一次重磅出击，并成为了日本动画中的佼佼者，因为他描绘了虚构与现实的界限。在世界上极为著名的“日本动画风格”在这部作品里有着极为突出的表现。在日、英、美同时公映的本作在美国《BILLBOARD》杂志的排行榜上很快就名列第一，就连《泰坦尼克号》的导演卡梅隆当初也曾为此片的日文 LD 版撰写文章，可见此片的成绩何等傲人。不久之后此片更进军好莱坞，同样是获得了好评，从此本作成为押井守在日本动画界的代表作。虽然漫画原作是围绕 GHOST 为线索，但在电影版中，作为押井自己的主话题“现实与虚构的界线”则更加鲜明了。自从《攻壳机动队》胜利后，押井守得到了更大的制作预算，从此走向大预算、大制作之路，其豪华的制作手法更加突出。

动画特色

押井守的动画灰暗风格，写实大于写意，拥有一些别具一格的个人风格，但也因此导致押井守的作品叫好不叫座。押井守的魅力就在于永远有自己的话题并客观地反映出来，此外也体现在不同于别人的原作视角上。

1993 年，押井守为了追求终极的假想现实世界，《机动警察剧场版 2》登场。作为剧场版的第二作，内容与前作相比更严肃。影片中出现的机动警察等武器都是近未来的科幻产物，但押井守所描绘的故事却充满了现实的感觉。在影片中，押井守加入了信息量巨大的细节，而且所有细节都与情节中心的谜题有关。这就是押井监督的最高境界，随着一个个谜题的解开，我们也渐渐沉迷于作品中。

代表作

福星小子
福星小子 Only You
福星小子 2 ~ Beautiful Dreamer
天使之卵
机动警察
机动警察剧场版 2
御先祖大人万万岁
剧场版 攻壳机动队
人狼
剧场版 攻壳机动队 2 无罪
BLOOD+
觉醒的方舟
空中杀手

2.1.6 庵野秀明（あんの ひであき）

罗马字：Anno Hideaki
生日：1960 年 5 月 22 日
籍贯：山口县宇部市

人物简介

庵野秀明出生于山口县一个并不富裕的家庭。小时候他就喜欢在家看动画和特摄片，尤其喜欢片中巨大的机械和建筑物。中学时期他又阅读了大量的漫画，其中也包括众多的少女漫画。那时，庵野秀明就希望自己能成为一名漫画家或者动画工作者。



↑图为庵野秀明为动画电影《起风了》中的男主角堀越二郎配音时的场景。

在高中期间，庵野秀明就读于山口县立宇部高等学校。在那个没有动漫社团的时代，庵野秀明就加入了美术社，并开始尝试自己绘制动画。那时他自己攒钱购置了制作动画用的工具，并且因为对特摄片的喜爱还购买了自己的 8 毫米摄像机。在校期间他创作了一些自己的短片动画和影片，而他的自制电影还在学校的文化祭上放映过。

高中毕业之后，庵野秀明本来考取了芋公立大学教育系，但因为志趣不合他放弃了这份学业。在这一年里他四处参加动漫业余爱好者的活动，并在展览中接触到了“纸绘动画”。经过一年的自由生活后，1980 年庵野秀明为了能发扬自己的爱好参加了大阪艺术大学映像计画科的入学考试，考试内容是制作分镜。庵野秀明参考宫崎骏的《未来少年柯南》顺利地通过了考试。在校期间他的同学还有著名的制作人南雅彦、西森明良等人，而同校的其他学科中还有著名的漫画家岛本和彦和士郎正宗。

大学里，庵野秀明加入了 SF 研究社并且和山贺博之和赤井孝美一同活动。那时他们就建立了深厚的友谊，为之后成立 GAINAX 打下了伏笔。据山贺博之描述，那时的庵野秀明热衷于绘画，尤其是描绘机械更达到了狂热的境界。这时他们也以山贺博之为首成立了自制电影团队“DAICON FILM”，并制作作品参加了大阪召开的 SF 大会。他们不输给专业制作人的作品给人留下了深刻印象。值得一提的是庵野秀明在热衷于动画的同时还是忘不了特摄片，他还和朋友一同制作了一段特摄的“奥特曼”短片。片子的实际效果不输真正的电视版，但是喜欢搞怪的庵野秀明在扮演“奥特曼”时并没有带面具，于是这部短片颇具喜感。



↑《新世纪福音战士》系列是日本动画历史上的一代神作，这与庵野秀明对故事的完美掌控是分不开的。

后来小有名气的山贺博之等人就接受了邀请参与了《超时空要塞》的动画制作，这其中当然也包括庵野秀明。庵野秀明在《超时空要塞》中负责了数集的原画。后来宫崎骏监督的《风之谷》也缺乏人手，于是庵野秀明又参加了这部动画的制作，绘制了大量原画。不过因为动画工作的增加庵野秀明的大学出席次数越来越少，并且学费也未能及时缴纳。大学 3 年级时，

庵野秀明被学校开除，这反而坚定了他前往东京制作《风之谷》的决心。

在《风之谷》的制作中庵野秀明的才能很快就凸显出来，由他所绘制的巨神兵得到了宫崎骏的高度评价。这个时期《超时空要塞 可曾记得爱》《机动战士高达》的动画制作中都有庵野秀明的参与。在制作大量原画的同时，庵野秀明也从宫崎骏、富野由悠季等监督的身上学到了不能光以绘画的视角思考动画，开始向监督的方向努力。



↑《飞越巅峰 2》是对过去经典的一次延续，增加了很多时下流行的要素，超大的机器人和结局令人印象深刻。

1984 年以过去“DAICON FILM”的成员为主，庵野秀明参与成立了动画公司 GAINAX，并投身到公司的第一部动画《王立宇宙军》的制作中。为了能把这部作品拍好，庵野秀明甚至还到自卫队中体验生活。虽然投资方和 GAINAX 都对《王立宇宙军》寄以厚望，但是非主流的内容没有吸引观众，精良的制作反而让 GAINAX 背上了巨额的债务。后来庵野秀明作为监督拍摄了《蓝宝石之谜》（国译《海底两万里》），但慢热的情节也没能抓住观众。庵野秀明则在这之后沉寂了 4 年……经过数次的失意，GAINAX 已经债台高筑，他们将对于动画的热情全部投入了当时的告别之作《新世纪福音战士》中。庵野秀明更是将自己对于巨大机器人、特摄片等等的一切爱好都融入这部作品中。恰恰是这部作品拯救了 GAINAX，并让世人记住了庵野秀明的名字。在庵野秀明的指导下《新世纪福音战士》达到了日本动画一个前所未有的高度，成为了引发社会现象的话题之作。纵然因为缺乏经费庵野秀明用精神世界中的对话带过了最终结局，这部作品仍然得到了追捧。后来资金充足之后，庵野秀明才将他心中《新世纪福音战士》的故事讲完。从这部作品之后庵野秀明就成为了日本注目度最高的监督之一。

动画特色

庵野秀明的作品个人特色浓重，他自己也喜欢强调自我。在《新世纪福音战士》中充斥整个屏幕的“监督：庵野秀明”令人印象深刻。他在描述故事时非常重视人物心理描写，所以就是搞笑题材的动画经过他的手也有一丝严肃的感觉。而在背景上庵野秀明特别喜爱描绘电线杆、电线、警戒线、路标等物品。同时作为一名特摄片爱好者，庵野秀明在制作建筑物、机甲的爆炸上也费尽心思，冲击波和碎片自不必说，很多爆炸效果他都喜欢使用长镜头拍摄。他的这种风格被称为“庵野爆炸”。庵野秀明自身就是一位重度的宅男，基本上脑内永远摆脱不了二次元的纠缠。他自己也曾想戒掉这些爱好让自己成熟起来，但最终还是放弃了这个念头。不过，正因为他是一位“宅男”，才能拍出大家喜欢的作品。

代表作

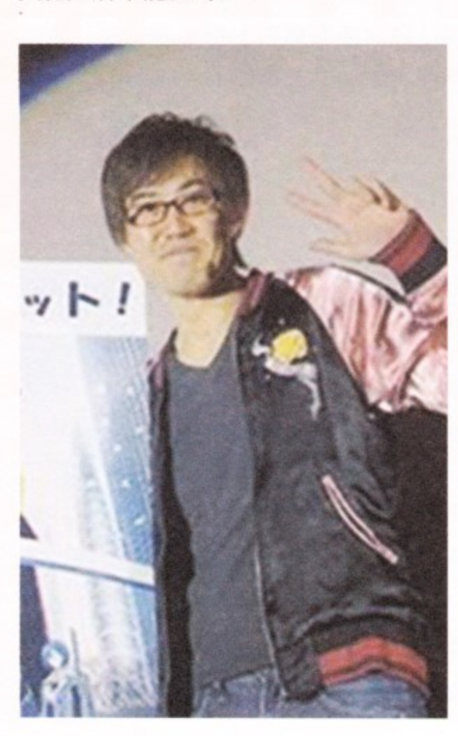
海底两万里
新世纪福音战士
他和她的事情
新世纪福音战士剧场版：死与新生
新世纪福音战士剧场版：THE END OF EVANGELION
新世纪福音战士新剧场版：序
新世纪福音战士新剧场版：破
新世纪福音战士新剧场版：Q
飞跃颠峰
Re: 甜心战士

2.1.7 五十岚卓哉（いがらし たくや）



Igarashi Takuya
生日：1965 年 12 月 21 日
籍贯：埼玉县

至今看上去依旧年轻的五十岚卓哉，是个入行非常早的监督。尽管我们很难查到他的相关信息，或者说他的作品和自己的个人风格并不像其他监督那样出众，但五十岚卓哉依旧有着独特的动画制作能力。他在少女动画方面的造诣，也是其他人所不能及的。



←五十岚卓哉又名山风十五，是个相当有才华的动画监督。脍炙人口的《美少女战士》及《光之美少女》系列都出自他手。

高中毕业后，五十岚卓哉先加入了 Studio G7，然后以借用的形式加入了东映动画。在初期，他的工作还算清闲，因此经常乱跑到其他地方客串。比如 SUNRISE 的《魔动王》里就有着他的影子。在东映工作期间，五十岚卓哉在《美少女战士》系列以及《小魔女 DOREMI》等少女动画作品当中充当助手。他和同社的几原邦彦和细田守一样，在刻画少女心理方面有着令人赞誉的独特描写手法。自东映动画离职之后，五十岚卓哉执导了著名的少女动画《樱兰高校男子公关部》和热血动画《噬魂师》。现在五十岚卓哉正在动画公司 BONES 担任监督及其他工作。



↑大人气热血动画《噬魂师》，是曾获 2008 年第 12 回日本文部省文化厅媒体艺术祭动画部门推荐的作品。

代表作

- 小莎莉
- 金鱼注意报
- 美少女战士
- 美少女战士 R
- 美少女战士 S
- 美少女战士 SuperS
- 美少女战士 Sailor Stars
- 蜡笔小王国
- 小魔女 DoReMi
- 大～集合！小魔女 DoReMi
- 小魔女 DoReMi 大合奏！
- 妮嘉寻亲记
- 光之美少女
- 樱兰高校男公关部
- 黑之契约者
- SOUL EATER
- 钢之炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST
- STAR DRIVER 闪亮的塔科特
- 少女革命
- 天使不设防！
- 虫师
- 亚美的初恋
- 小魔女 DoReMi 童年秘密篇

2.1.8 细田守（ほそだ まもる）

罗马字：Hosoda Mamoru
生日：1967 年 09 月 19 日
籍贯：日本富山县

细田守毕业于金泽美术工艺大学工艺学部美术科油画专业。

在初中时，细田守受《银河铁道 999》及《鲁邦三世卡里奥斯特罗》的影响而爱上了动画，并在电视节目“YOU”自主动画特辑影响下开始和同学制作动画。



↑细田守不仅是一个优秀的动画监督，也是一个出色的动画原画师。

通过自己的努力，细田守在大学毕业后就职于金泽动画广告，并报考吉卜力动画研习生，但可惜的是他并没有顺利通过。

在很长一段时间里，细田守没有工作，显得无所事事。尔后，早年制作《肯尼亚少年》的同僚将他推荐到东映动画，师从于山下高明（也是他自己的御用作画监督）的老师角田纮一。

在周围满是真正动画师的作业环境下不被注目的他开始慢慢丧失信心，就在这时公司内部进行了招聘考试，细田守带着自己的分镜头以不成功便成仁的决心通过了考试，并在 1997 年作为《鬼太郎》第四期的演出崭露头角。

1999 年指导了他的处女座《数码宝贝剧场版 光丘事件》，2000 年更是凭借《数码宝贝剧场版 我们的战争游戏》受到业内瞩目。

后来，细田守回到东映参加了《小魔女小魔女 Doremi》第 40 话的制作，并获得了系列最高的声誉。

2005 年，细田守苦等数年终于坐上了监督的大位，拍摄个人首部动画长片《海贼王：祭典男爵与神秘岛》，赢得了十二亿日元的票房佳绩。《海贼王电影版：狂欢男爵与神秘岛》的祭典男爵似乎是影射细田守自己，他所经历的一连串遭遇成为了这部动画的重要灵感之一。《海贼王电影版：狂欢男爵与神秘岛》让细田守重新在动画界打响名号，细田守借此契机离开东映动画，转而投入动画公司 Mad House。

2011 年 4 月细田守和与他长期搭档的制作人斋藤优一郎一同创立了动画制作公司 Studio Chizu，并参与《狼的孩子雨和雪》的制作。

2012 年 7 月《狼之子的雨与雪》上映，最终取得了票房超过 42 亿日元的好成绩，并获得每日映画设立的动画映画赏、文化町媒体艺术节动画部门大赏、横滨映画祭审查员特别赏等多个奖项。并且继 2007 年《穿越时空的少女》、2010 年《夏日大作战》之后第三次获得东京动画节“年度动画奖”。

代表作

数码宝贝剧场版 光丘事件
数码宝贝剧场版 我们的战争游戏
超扁平之摩根
海贼王电影版：狂欢男爵与神秘岛
穿越时空的少女
夏日大作战
狼之子雨与雪

2.1.9 长井龙雪（ながい たつゆき）

罗马字：Nagai Tatsuyuki
生日：1976 年 1 月 24 日
籍贯：日本新泻县

长井龙雪高中时观看了动画《新世纪福音战士》，当时对他震撼极大，并让他产生了“动画好帅”这个想法。那时起他就开始关心动画界，希望未来能从事动画工作。不过从新泻县的设计专门学校毕业后他并没有找到动画方面的工作，而是在家乡附近的印刷厂内负责经营。在被调到东京后长井龙雪决定辞职寻找新的机会。

就在长井龙雪靠打工四处辗转时，他偶然看到了一则招收制作的广告，于是便通过面试加入了梦想的动画行业。进入动画界之后长井龙雪很长时间都跟随木村真一郎学习动画的演出和分镜工作。这期间他参与了大量木村真一郎动画的制作工作，在《心动的日子》等动画中都担任了监督辅佐。直到 2006 年长井龙雪才在《蜂蜜与四叶草 II》中担任了监督一职。



↑长井龙雪的作品多为温馨治愈向，作品中充满了温暖人心的正能量。

《蜂蜜与四叶草》第一季在广大观众中有着极高的评价，接手这样一部动画的续篇工作，长井龙雪压力巨大。长井龙雪在处理这部作品时加入了更多细腻的感情描写，每一次角色间的互动都令人印象深刻。有人说《蜂蜜与四叶草》是年轻人的童话，而长井龙雪的《蜂蜜与四叶草 II》则是这些年轻人成熟的故事。童话变为现实少了一些玩笑，却增加了更多的感动。长井龙雪为《蜂蜜与四叶草》画上了一个圆满的句号。不过可能是原作的光环过于耀眼，这时还没有多少人注意到这位年轻的监督。

2008 年长井龙雪担任监督将轻小说《龙与虎》搬上了荧幕，有笑有泪的故事感动了大批观众，更赢得了来自业界的好评。《龙与虎》在 2009 年拿到了众多动画奖项，动画更带动了原著轻小说的销售。从这时起大家记住了这位带给观众幸福眼泪的长井龙雪。

2011 年长井龙雪监督了他第一部原创动画《我们仍未知道那天所看见的花的名字》。其感人至深的处理手法让无数观众在观看最后一集时坐在电视前痛哭流涕。而这部作品也为他赢得了日本艺术选奖新人奖。

长井龙雪虽然不是动画绘画出身却非常善于描绘动画角色的表情，在《龙与虎》中正是这些表情让观众最直观了解到人物的心理变化。而在故事的处理上长井龙雪很喜欢加入日常生活中不经意间的小细节来烘托整体气氛。正是那些日常生活渗透到故事之中才让人产生了最真实的感动。《我们仍未知道那天所看见的花的名字》中的捉迷藏成为了催泪的最强武器，而这个小小的游戏正是出自长井龙雪的想法。“艺术源自生活，却高于生活”，长井龙雪所带来的感动正是这句话的最好写照。

代表作

- 蜂蜜与四叶草 II
- 偶像大师 XENOGLOSSIA
- 龙与虎
- 某科学的超电磁炮
- 我们仍未知道那天所看见的花的名字
- 某科学的超电磁炮 S
- 某科学的超电磁炮 OVA
- 龙与虎 OVA
- 在盛夏等待





2.1.10 大森贵弘（おおもり たかひろ）

罗马字：Oomori Takahiro
出生日期：1965 年（详细不明）
籍贯：东京都

大森贵弘，日本男性动画师、演出家、监督，东京都出身。日本动画师及演出协会（JAniCA）成员。至于他是哪个院校毕业的，他自己并没有过多的说明，我们仅仅知道，大森贵弘在高中毕业后就进入了著名动画公司 Studio deen 从事动画工作。对于一个年仅 17 岁的少年而言，在这样的公司工作有很大压力，不久他便辞职离开。从 Studio deen 辞职后，大森贵弘作为自由动画师开始闯荡，他在 20 岁左右时转战到卡拉 OK 领域，从事 MV 的制作，开始涉及真人影片的拍摄工作。同时自己摸索着原画和设计工作，并在几年后带着成熟的工作态度和专业知识，回归了动画界。



←大森贵弘是个非常有个性和想法的动画监督，能够驾驭各种不同的动画风格。

而他回归后的第一部监督作品《天才宝贝》，也正是那个时期的一大经典作品。回归后的大森贵弘，成为了 Studio Pierrot 的制作人。2007 年他因执导了成田良悟原作小说改编的动画《永生之酒》而名声大振，独特的动画理念，还有从真人电影之中所汲取的镜头风格，让他备受瞩目。之后他应邀加入了 Brain’s Base，并成为这家公司大部分动画作品的监督候选。同时他还兼职做了音响监督。

之后大森贵弘相继执导了《夏目友人帐》系列和著名的《地狱少女》系列。并且在多年后再一次执手成田良悟，指导了精彩的《无头骑士异闻录》。

尽管大森贵弘的动画并不是当时最为卖座的作品，但其作为监督的才能绝对是不容置疑的，他制作的动画已经成为一种符号，并且也拥有大量忠实的粉丝。

代表作

BB 有心事
天才宝贝
恋风
爱丽丝学园
地狱少女
地狱少女 二笼
永生之酒
夏目友人帐
续 夏目友人帐
无头骑士异闻录
夏目友人帐 三
萤火之森
夏目友人帐 四
武士弗拉明戈
飞人
忍者战士飞影
超兽机神
天威勇士
天威勇士 2
飞跃巅峰
棋魂
灰羽连盟
地狱少女 三鼎



2.2.1 虚渊玄（うろぶち げん）

罗马名：Urobuchi Gen
生日：1972 年 12 月 20 日
籍贯：日本东京都
毕业院校：和光大学

人物简介

虚渊玄是日本著名的脚本家，同时也是 Nitro+ 公司的董事。他曾说过，这个笔名的灵感，源自美国作家史蒂芬·金的某部作品中，主角“心灵暗处闯入怪物”的桥段。



↑虚渊玄号称自己是温暖人心的“爱的战士”，但是他发便当的数量和质量在业界都是首屈一指的。

虚渊玄可以说是出身于书香门第，他的曾祖父是贵族院议院的议员和田维四郎，祖父是与江户川乱步齐名的推理作家大坪砂男，父亲和田周也是一名优秀的剧作家。因此，虚渊玄从小就接触到了文学这一领域。从和光大学毕业后，他原本立志要成为一个优秀的小说家，但由于毕业之后生活一直不得意，他阴错阳差地进入了 Nitro+，误打误撞地成为了一个脚本家。

1999 年，DigTRurbo 成立了新的游戏部门 Nitro+。由于成立初期人才极度匮乏，众人都没有美少女游戏的制作经验，无奈之下让虚渊玄挑起了大梁，为游戏创作脚本。《Phantom》的制作过程也非常让人惊讶，负责脚本的虚渊玄一直到作品的美工基本上完工之后才开始创作剧本，随后更是由他一人挑起企划、脚本、程序、演出、监督五项工作。作为首部硬派 AVG 游戏，这部作品在推出之后就在当时的业界掀起了轩然大波。负责脚本的虚渊玄更是因此得到了“超越业界 30 年”的高度评价，这样的评价只有富野由悠季在 1979 年创造《机动战士高达》之时获得过。

当时正是美少女恋爱游戏风靡的时期，仅 1999 年一年发售的美少女恋爱游戏就有 408 部，比 1998 年的 269 部足足增长了 130 多部。在这个无数甜美可人的角色和温馨浪漫的剧情充斥着市场的时候，《Phantom》这个异类出现了。故事里充斥着硝烟和鲜血，恋爱的心跳也尽数变成了复仇的信念，这个散发着冰冷枪火的味道，与美少女恋爱游戏格格不入的作品随着时间的洗礼，被越来越多的人奉上了神作之位，到现在俨然成为了美少女恋爱游戏的代表作之

一。好友奈须蘑菇曾经这么评价过虚渊玄的作品："他凭借无可置疑的文笔和对剧情人物的绝对控制力，为我们留下了一部部不朽的作品，一部部不是美少女游戏的美少女游戏。"

在《Phantom》之后，虚渊玄开始创作《吸血歼鬼》。从他不惜跳票也要重新修改脚本来追求完美就可以看出，这也是他备加珍惜的一部作品。由于《吸血歼鬼》漫画版的作者坂田彻也修改了虚渊玄写好的结局，虚渊玄多次在公开场合表示"自己与漫画版没有关系"，在漫画版的后记中也语带讽刺地说道："我是个除了写字以外没什么能耐的人，漫画版的结局，与我当初提出的大纲大相径庭！漫画方面的专业人员依照漫画的方式将我提出的剧本进行了优化，所以从漫画的角度来说不可能是错的。对此，我个人绝无进行批判的余地。"



↑以心理学、社会学为卖点的商业大作《心理测量者》再一次证明了虚渊玄鬼斧神工的脚本创作实力。

2002年的《鬼哭街》可以说是最具有虚渊玄风格的代表作之一。在《吸血歼鬼》之后，虚渊玄彻底抛开了传统美少女游戏的束缚，自我风格也彰显得越来越明显。在《鬼哭街》中虚渊玄抛开了硝烟和枪械，着重描绘了"绝望"这一情绪，所以实际上这部没有分支选项的作品更像是一部小说而非游戏。

《沙耶之歌》的推出让虚渊玄真正走上了AVG界顶峰，这部作品也给2003年的AVG界带来了巨大的震荡。在相当猎奇的设定下却描绘出了一个纯洁凄美的故事，不得不说虚渊玄对于文字的锤炼已经到了炉火纯青的地步。在谈及《沙耶之歌》的创作时，虚渊玄提起了24岁时的一段往事。24岁的时候，他患上了相当严重的传染病，如果治疗不及时就会危及生命。虚渊玄在经历了这一次大病之后，心态发生了极大的改变。休养期间，他一直认为自己"从某种意义上来说相当于已经被社会性地抹杀了"。在长达数月的痛苦中，他开始思考死亡和人生。这段时期的经历在他的作品中得到了非常好的体现，他的作品中透露出的残酷和绝望，很有可能就是病中的他当时的心情。



↑毁誉参半的《魔法少女小圆》在开播后就掀起了轩然大波，一度成为日本社会的热门话题。

但遗憾的是，在完成了《沙耶之歌》的创作之后，有相当长的一段时间虚渊玄都没再有出彩的作品。虽然也参与了一些游戏的制作，但不论是作品水准还是观众反响都难以达到前几作的高度。很显然，他把更多的精力花费在了游戏的小说化上。由于他对自己作品偏执地热爱，他对于自己笔下的角色也有了强烈的责任感，这让他陷入了深深的矛盾之中。他认定了"必须以残酷的现实来回报角色们的努力"，想要以残酷、现实的笔触来创作出令自己满意的作品。但同时，因为对角色有了非常深的感情，他对于要毁灭掉自己亲手创造出来的角色这件事情又非常排斥。奈须蘑菇谈及此事时曾透露，虚渊玄在2005年后，患上了"写不出Happy End"的病。这种病说来可笑，但对于一个脚本作家来说是非常痛苦的。因为把作品像孩子一样对待，在他看似冷酷地把自己的孩子送进死亡的深渊时，他自己又何尝不痛苦。在电影院看《蜘蛛侠》时，他看到了放不出蜘蛛丝的蜘蛛侠。文学创作者的心思多半细腻，这

一幕很快就让他联想到了自己，也让他埋藏在心中的绝望感到达了顶峰。陷入了严重自我怀疑的虚渊玄在痛苦之下不得已求助于奈须蘑菇，恰巧在这个时候，武内崇向他抛出了橄榄枝，请求他创作《Fate/stay night》的同人小说《Fate/Zero》。



↑《ALDNOAH ZERO》中的男二号斯雷因·特洛耶特，是最后一代火星移民者。

这对于当时的虚渊玄来说可谓一种救赎——他既可以随心所欲地以自己最喜欢的方式进行创作，也不必担心会因此伤害到 Saber。也许在旁人看来这种心情未免有些矫情，但对于这位“鬼才”来说，正是这种异于常人的对于作品的执念，才是他创作的源泉。

2005 年 6 月，虚渊玄在 PUSH 上留下了这样的一段留言：

“以枪炮美少女和暴力萝莉为骄傲的传道士已经在这条道路上高歌猛进了 4 年。最近，类似题材的作品也纷纷登场，我所期待的时代已然慢慢到来。大概虚渊玄作为武斗派美少女游戏脚本家的使命已经可以完结了吧。是不是也可以让我乘上向西海进发的大船呢？精灵们？甘道夫先生？

若是有朝一日，战斗路线再次成为冷门的题材，那也就是我再次现身为之奋斗之时。到时候，我可爱的女儿们必定会再次手执砍刀和长枪，发出血与硝烟的怒吼。”

虚渊玄当然没有乘上去往西海的大船，这个看似告别的留言，恰恰是他一段新的奋斗的起点。

在熬过了漫长的低谷期后，虚渊玄开始进军动画领域。在 2008 年的《Blassreiter》中，担任系列构成的虚渊玄表露了自己的勃勃雄心。与 GONZO 的合作、板野马戏团的倾力支持、MegaHouse 的模型……Nitro+ 费尽心血想要打造一部优秀的动画，但因为当时《Code Geass 叛逆的鲁路修 R2》和《超时空要塞 F》的双重夹击，《Blassreiter》不得不草草收场，心灰意懒的虚渊玄甚至没有参与结局的撰写，而是将其彻底交给了板野一郎去折腾。

但虚渊玄对于动画这一领域显然还是感兴趣的。2009 年，《Phantom》动画化，他再次参与到动画脚本创作中来。这次尝试无疑是成功的，动画不仅完美地还原了原作的精髓，更是在最后一话有了质的升华。虽然并未担任本片的系列构成一职，但虚渊玄在这部作品上耗费的心力也是观众有目共睹的。



↑《Phantom》的故事非常深刻，极富内涵。作为虚渊玄的第一部脚本作品，它也具备最为典型的“虚渊玄”风格。

在《Phantom》的余热还没退去的时候，虚渊玄再次高调亮相，与新房昭之、梶浦由纪和苍树梅强强联手，推出了《魔法少女小圆》这部轰动一时的神作。初看动画的人大都以为虚渊玄要金盆洗手，乖乖地讲一个魔法美少女的



故事。但故事的大反转给予了观众们的世界观近乎毁灭性的打击，也为虚渊玄的创作生涯再封了一次神。这部作品的播出虽然遭遇到了天灾（海啸地震核泄漏）和人祸（负面社会报道），从而导致故事没有一路“致郁”到底，但毫无疑问，这部作品是取得了巨大成功的。正如他当年制作硬派 AVG 游戏一样，相比起经济效益，也许对虚渊玄来说，以作品本身敲醒这个被形式化的卖萌充斥着的圈子，才是他更想看到的结果。



↑《翠星之加尔刚蒂亚》是一部探究人类未来发展的作品，其中对于“生存”的探究尤其深刻。

2012 年，虚渊玄凭借《魔法少女小圆》拿下了东京国际动画博览会第 11 回东京动画奖个人部门脚本奖。讽刺的是，该展会的实行委员长正是推动《东京都青少年健全育成条例》的石原慎太郎。虚渊玄获奖之后在网络上出言讽刺道：“对于这个威胁他人表达自由的人给予我的赞赏，我实在不知道该不该高兴。”

《魔法少女小圆》结束之后，受本广克行之托，虚渊玄又马不停蹄地接下了《心理测量者》的脚本创作工作。在这部作品中虚渊玄的风格有着明显的转变，作品的思想更为深刻，但在表现方式上显然是收敛了不少。这部作品毫无疑问地再次取得了商业和艺术性上的双重成功，虚渊玄在业界的热度继续飙升。

东映也向其递出了橄榄枝，邀请他担任动画电影《乐园追放》的脚本以及《假面骑士铠武》的编审。随后，Production I.G 又迫不及待地和他约下了《翠星之加尔刚蒂亚》脚本。2014 年，他担任脚本的作品《ALDNOAH ZERO》同样在观众中获得了好评。而《心理测量者》第二季也将于 2014 年 10 月开播。

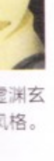
这个当下炙手可热的高产鬼才脚本家，日后必定还会创作出更多残酷而发人深省的故事。对于从未让我们失望过的虚渊玄，只需要期待就好。

编剧特色

说起虚渊玄的编剧特色，不得不提的就是他广为人知的外号——“爱的战士”。他在《Fate/Zero》小说的第一卷中标榜自己喜欢写温暖人心的故事，并在小说《白貌传道师》的后记中写道：“说起来，虚渊玄是爱的战士。是 Cutie Honey 的同胞。所以至今为止的脚本都是本着‘爱的胜利’的立场所写就的。”因此他自称为“爱的战士”，这一称呼也因此流传开来。但是在粉丝的口中，这个“爱的战士”往往是变了味的，在他的作品中，压抑和绝望的情感往往占据了很大一部分，死亡更是家常便饭。只要有虚渊玄参与的作品，就会有人出来调侃这位偏爱血肉芬芳的脚本大师这次又要发几份便当。



↑《ALDNOAH ZERO》是一部原创机战类动画，讲述了火星和地球之间的战争。



事实上虚渊玄确实深爱着自己的作品和角色，只是他用以诠释爱的方式和大多数人不太一样。比起那些为 Bad End 而 Bad End 的作品，虚渊玄的作品中展现出的更多的是每个人物为了活下去、为了自己的梦想而拼尽全力。正是由于他对角色和作品的爱，使他患上了“写不



↑虚渊玄携手水岛精二联合打造的剧场版动画《乐园追放》，于 2014 年 11 月 15 日在日本上映。

出 Happy End”的病。他认为轻易给予的幸福是对于奋斗已久的角色们的侮辱，他也不愿让虚伪的幸福玷污角色高贵的情感，在他的世界里，唯有残酷的现实才是回报角色们的唯一途径。这份扭曲的爱使得他笔下的作品全被贴上“致郁”的标签，但这份真实和疼痛也是虚渊玄的作品中最发人深省的部分。在被问及“为什么要杀很多人”时，虚渊玄坦言道：“我想让大家明白，其实生和死是没有多少区别的。”这种“虚渊玄式的哲学”也是他创作中的一大特色。

他对于每一部作品都从不敷衍，严格和决不妥协的作风更是让众多与他合作的工作伙伴头疼不已。在《沙耶之歌》后，陷入低谷的虚渊玄曾在和奈须蘑菇的对谈中透露了他陷入低谷的原因——觉得自己没有办法再和作品里的人物进行交流。大概也只有虚渊玄能说出如此任性的理由，但他确实是把自己的爱完全倾注到了作品之上，如果没法让角色活在自己心里，虚渊玄就很难继续创作下去。这一点与他的极度自负也有关系，自认是一代伟人的他对于自己的作品质量要求相当高。非精品不做自然会遇到各种各样的瓶颈，再加上他本身是个相当纠结的人，在创作的过程中他简直做到了



↑在反乌托邦的设定之下，《心理测量者》对于如同一潭死水的人性和社会提出无情的拷问。

“没有困难也要努力创造困难”。痛苦造就天才，在这份痛苦的锤炼之下，虚渊玄在混沌和黑暗之中，用冷酷来描绘炙热的爱。由于对待作品的态度相当认真，在制作《Blassreiter》和《Phantom》时期他就因为脚本的问题和众多工作人员红过脸，更不用说炙手可热的当下。他说过：“对我个人而言，写出的作品都如同爱子一般。把什么质量、作品的存在意义全部抛开，这些孩子可爱得让我不知所措。”虚渊玄对于作品的爱从来不是为了讨好消费者，他的创作欲望和责任感都指向作品本身。



↑《鬼哭街》的故事发生在武功与高科技并存未来的上海，也是虚渊玄非常重要的一部作品。



有人曾经评价虚渊玄的作品可以深入灵魂，对人心进行敲打和拷问。这话不错，擅长于描写极端环境下人心深处的感情和本能的他，创作出的作品也往往带给观众强烈的精神刺激。生死一线间的疯狂和挣扎、爱恨纠葛下的杀戮与救赎、梦想破灭后的绝望和虚无，这些极端的感受都是虚渊玄尤为偏爱的情感表达。这就不得不谈及虚渊玄登峰造极的笔力。不谈剧情、不谈人物，哪怕是他的文字本身，都有一种强大到令人震撼的表现力，华美而充满诱惑。这也使得他的作品像是包了糖衣的毒药，美则美矣，入口却能致命。他能够利用人性中的弱点构造出令人恐惧的黑暗，因此在他的作品中，被扭曲的永远不只是世界，更是藏于人心里的爱憎。他惯于以角色本身的视角来讲述故事，以淡漠态度对待故事里那些扭曲的执念——他很清楚，这些执念都是为了剧情表达而准备的，过分投入反而会被其打乱了故事的节奏。



↑《沙耶之歌》更像是一部艺术品。它的故事里充满着绝望，但纯洁的爱情却偏偏在这样腐败的血肉中生长。

虚渊玄对于作品“原创性”的看法也颇为有趣，他在和奈须蘑菇的对谈中曾经提到：“我这么说的话，也许有人会生气。但我想问一句，到底什么才是原创？就我个人来说的话，实际上可谓一点原创都没有。就算我自己没有刻意去模仿什么作品，但在创作的过程中，还是会不自觉地模仿一些自己以前看过的东西里出彩的地方。”对于一个文学创作者最为看重的“原创性”，虚渊玄却看得非常淡。他自己曾表示是个忠实的电影爱好者，在作品中也有不少的场景和情节模仿了电影。真下耕一的《Noir》推出之时，曾有不少人指摘其与《Phantom》太过相似，在网络上也掀起了一阵“是否应该起诉这部作品”的风潮。身为《Phantom》作者的虚渊玄在看到此事之后留言回应道：“要是这样做的话，我也应该被电影制作者起诉吧。”事实上虚渊玄很喜欢进行二次创作，也撰写过不少同人稿件。他曾于美少女游戏资讯月刊《TECH GIAN》的游戏制作者专栏中发表过《八毫米》《神鬼尖兵》的同人，在C64上推出电影《重装任务》的同人游戏《净火纹章》。这种自由开放的创作态度使得他能够在创作上精益求精、博采众长，让自己的作品不断地升华。

代表作

Phantom -PHANTOM THE ANIMATION-
Blassreiter
Phantom -Requiem for the Phantom-
魔法少女小圆
剧场版 魔法少女小圆［前篇］起始的物语
剧场版 魔法少女小圆［后篇］永远的物语
剧场版 魔法少女小圆［新篇］叛逆的物语
心理测量者
乐园追放
翠星之加尔刚蒂亚
ALDNOAH ZERO
Phantom -PHANTOM OF INFERNO-
吸血歼鬼
鬼哭街
沙耶之歌
续　杀戮荒野 - 地狱之通缉犯 -
净火纹章系列
白貌传道师
企业佣兵系列
钢铁之翼系列
Fate/Zero 系列

2.2.2 冈田麿里（おかだ まり）

罗马名：Okada Mari
生日：1976 年 5 月 3 日
籍贯：日本埼玉县秩父市

人物简介

冈田麿里是日本著名的女性脚本家和系列构成，同时也是日本剧本家联盟会员。

早在 1998 年，冈田麿里就已经开始参与动画脚本的创作。《DT EIGHTRON》第 9、15、17、20、22 话的脚本就是由她负责的。冈田麿里曾在访谈中提到，其实在进入剧组的时候，她并不能算是个脚本家。她的工作仅仅是将负责系列构成的柿沼秀树写好的原稿进行修正，然后用文字处理机打出来。因为在打字过程中觉得柿沼秀树写得很松散、粗糙，便自作主张的进行了补正。这一改动被同工作组的工作人员发现了，向她投出了橄榄枝，邀请她一起进行脚本的创作。在提交了几个策划被采用了之后，冈田麿里走上了脚本制作的道路。



←拥有"泪之祭祀"之称的冈田麿里，非常擅长描写感情题材的作品，其作品笔触细腻，文字功底相当扎实。

她曾经在早期参与过不少名作的脚本制作。例如《天使的尾巴》《哈姆太郎》《新超激力战斗车》《龙族传说》《北方恋曲》《今天开始做魔王》《蔷薇少女》《BASILISK 甲贺忍法帖》等等，都是她早期参与的作品。

到了 2006 年，冈田麿里在制作脚本的同时，也开始从事系列构成的工作。

一部动画通常会有多个脚本家共同创作脚本，如果说作为脚本家参与作品还不足以证明冈田麿里的实力的话，系列构成一职，就是真正考验脚本家功力的时刻了。系列构成相当于总编剧。多个脚本家创作出来的脚本难免会有一些风格差异和衔接不当，这就需要系列构成出场，来统合、整理以及修改脚本。系列构成从制作人和监督处承担并掌管着一部分脚本和文艺层面的权限，他需要确认监督对于脚本的需求，思考作品的故事要怎么通过系列的整体去推进。这就要求系列构成必须相当了解原作的剧情，因为他需要在保持原作风貌的基础上投入加入赞助商和监督要求的要素，确定动画的总集数，分配好每一集的故事内容，并且保证集与集之间的衔接。作品的系列构成一般都是由经验丰富、水准高超的脚本家大师来担纲，也被称为"脚本监督"。能够担当系列构成一职，无疑是对一个脚本家工作水准的高度赞赏。

冈田麿里担纲系列构成的第一部作品是《砂沙美魔法少女俱乐部》。这部作品是《天地无用》系列的衍生之作，与 1996 年播放的另一部作品《魔法少女砂沙美》一样，本作自然引用了原作的系列设定，但在世界观上还是有着相当程度上的不同，冈田麿里作为系列构成，可以说是圆满完成了任务。同年，冈田麿里还担任了《砂沙美魔法少女俱乐部》第二季、《献上女神的祝福》两部动画的系列构成，同时也参与了《Fate/stay night》《ARIA The NATURAL》《SIMOUN》以及《RED GARDEN》等动画的脚本制作工作。

在《Fate/
的 6 集的
催泪程度
冈田麿里
2007
描簿》两
都是她非
也非常轻
意的作品
真正
与制作的



《真
代表作之
把握了剧
现得非常
这个角色
起，刻画出
虽说是由
都是原创
里的才华
《龙
她非常擅

在《Fate/stay night》中她负责了包括最终集在内的 6 集的脚本，而《Fate/stay night》最后一集的催泪程度也是观众有目共睹的，这不得不说是冈田麿里的功劳。

2007 年，她为《萌少女的恋爱时光》和《素描簿》两部动画担任了系列构成。这两部动画都是她非常拿手的小清新恋爱风格，制作起来也非常轻松。《素描簿》更是她自己认为最满意的作品之一。

真正让冈田麿里成名的作品是 2008 年她参与制作的《真实之泪》。



←《真实之泪》作为冈田麿里的成名作，是她职业生涯中不得不提的一部重要作品。

《真实之泪》绝对是冈田麿里当之无愧的代表作之一，作为动画的系列构成，她很好地把握了剧情的发展脉络，将少女的感情变化表现得非常到位。主要负责以乃绘戏份的她，将这个角色身上的偏执和可爱很好地结合到了一起，刻画出了栩栩如生的人物形象。《真实之泪》虽说是由游戏改编的，但实际上动画里的故事都是原创剧情，与游戏内容毫无联系。冈田麿里的才华也在这一部作品中得到了完美的体现。

《龙与虎》是冈田麿里的另一部代表作。她非常擅长描写感情戏，因此在改编竹宫悠由子的小说时，她也充分发挥了这一特长，着重把握作品中青春期少年少女摇摆不定的心情，非常完美地还原了原作的氛围，也让《龙与虎》成为了青春恋爱剧中的一代经典。

大红大紫《吸血鬼骑士》和《黑执事》也都出自冈田麿里之手，由她担任系列构成。这两部明显与冈田麿里风格不太相符的作品虽然在女性观众群里十分受欢迎，但单从系列构成的角度上来说，很明显与同年的另外两部作品差距很大。

2009 年的《CANAAN》是继承了原作游戏世界观的一次再创作。可能是因为来自满分原作的压力太大，冈田麿里并没有将故事完全展开，直到最后也未能达到原著游戏的高度。《黑之契约者》的续作《流星的双子》也令喜欢她的观众有些失望。相比起《黑之契约者》，这部续篇的故事有些苍白、松散，而结局更是过于牵强，只是在人气角色的利用上深得粉丝喜爱。2010 年的《半妖少女绮丽谭》也同样有着这个问题。在制作的前期，动画剧情有原作漫画的支持，故事的剧情和节奏都非常精彩，吸引了大批的观众。但是开始原创剧情之后，故事的精彩程度立刻大打折扣，最后草草收场，实在让人扼腕。



↑《CANAAN》是根据日本视觉小说游戏《428 被封锁的涉谷》改编而成的电视动画。

2011 年是冈田麿里收获成功的一年，虽说《GOSICK》都没有什么出彩的地方，《FRACTALE》更是因为剧情节奏混乱而遭遇大败，但一部《花开伊吕波》，一部《我们仍未知道那天所看见的花的名字》，再加一部《放

浪男孩》，已经足够让冈田麿里尽情地向观众展示她傲人的实力和才华，其中尤其以《我们仍未知道那天所看见的花的名字》风头最盛。

继《龙与虎》之后，长井龙雪、田中将贺和冈田麿里再次联手，创作了这部轰动一时的原创动画。这部动画在当时被评为2011年最有


←《龙与虎》改编自竹宫悠由子的轻小说，讲述了一段感人且引人深思的校园恋情。

影响力的动画之一，冈田麿里的名字也被越来越多的人所知道。可以说，《我们仍未知道那天所看见的花的名字》这部动画的成功，冈田麿里的作用居功至伟。她不仅是该动画的系列构成，更是一肩挑起了企划的工作，对动画可谓十足用心。也正因为如此，这部动画才会如此的"冈田麿里"。她也在2011年获得了第16届神户动画赏的个人赏。

2012年，冈田麿里又担纲了《创圣的大天使EVOL》《黑岩射手》《樱花庄的宠物女孩》以及《绝园的暴风雨》等多部作品的系列构成。其中《樱花庄的宠物女孩》是典型的冈田麿里风格，不出意料得到了非常好的反响。

2013年，冈田麿里再次推出了她的一部大作——《来自风平浪静的明天》。主角七人的感情线刻画无疑是一件困难至极的事情，但是不得不说冈田麿里做到了，而且做得相当成功。整个故事精彩纷呈，每一集都充斥着惊心动魄。纠葛却真实的感情线，有泪但也有笑的青春，这些冈田麿里最擅长的东西被完美地融合在了故事里。

2014年冈田麿里负责了两部作品《选择感染者WIXOSS》以及《M3～其为黑钢～》系列构成的工作。虽然两作褒贬不一，但是从话题的热度上来说，还是吸引了不少的观众。

编剧特色

这位擅长催泪的女脚本家又被人称作"泪之祭祀"，从这一称呼就可以看出，冈田麿里最为擅长的就是戳中观众柔软的内心，制造泪点。


↑备受女性观众推崇的《吸血鬼骑士》，改编自漫画家樋野茉理的漫画作品。


↑《半妖少女绮丽谭》动画原创剧情的失败导致了整部作品虎头蛇尾，只得草草收场。

其次，她擅长描写感情戏，尤其是校园时期那种对于爱情的憧憬和悸动，也许有些暧昧，却始终保持着一份纯真。她能很好地把握住这种微妙地情感，并凭借这一点塑造出人物个性





鲜明、有血有肉的角色来。

而对于人物之间的矛盾冲突，她也有着非常巧妙的构思，让观众不知不觉就沉迷其中，随着剧情的跌宕起伏心情也变得七上八下。她很明白什么样的剧情、什么样的氛围最能引起观众的共鸣。她非常喜欢在一个团体里制造人与人之间的矛盾，这一点不论是在《龙与虎》《我们仍未知道那天所看见的花的名字》还是《花开伊吕波》……几乎每一部标着“冈田磨里出品”的动画中都能看见团体间错综复杂的矛盾关系。



↑催泪大作《我们仍未知道那天所看见的花的名字》，在2011年赚足了观众的眼泪。

制造矛盾冲突最怕的一点就是过于矛盾之后导致剧情节奏混乱，在这一点上冈田磨里的发挥不是很稳定。她有例如《来自风平浪静的明天》这种哪怕再杂乱也处理得非常完美的作品，同时也有《FRACTALE》这种遭人诟病，故事节奏糟糕得一塌糊涂的失败之作。

事实上，冈田磨里参与制作的动画往往分为两个类型，一种是讲述青春和感情的小清新向作品，另一种则是偏向奇幻的作品。巧的是，冈田磨里几乎所有青春情感类的作品，都得到了非常不错的评价，甚至被一部分人捧上神位。但是另一个类型的作品，却往往不太出彩，甚至遭遇到了极大的失败。很明显，冈田磨里能驾驭的脚本范围比较窄，虽然尝试过多种风格，结果却都不尽如人意。但是在冈田磨里擅长的领域里，她绝对是当之无愧的第一人。这个为我们制造过许多感动的脚本家，日后会给我们的泪腺带来更大的冲击吗？我们期待着这位“泪之祭祀”，再一次以爱的名义让我们流下眼泪。



↑《来自风平浪静的明天》讲述的是五位中学生和两个小学生在成长过程中经历恋爱、友情、亲情等的治愈故事。

代表作

哈姆太郎
波波罗王国
今天开始做魔王
蔷薇少女
BASILISK 甲贺忍法帖
蔷薇少女 彷如梦境
怪侠索罗利 第二季
南之岛的小飞机巴蒂
砂沙美魔法少女俱乐部 第 1 季
砂沙美魔法少女俱乐部 第 2 季
Fate/stay night
黑执事
真实之泪
吸血鬼骑士
龙与虎
吸血鬼骑士 Guilty
CANAAN
黑执事 Ⅱ
花开物语
我们仍未知道那天所看见的花的名字
创圣的大天使 EVOL
AKB0048
樱花庄的宠物女孩
绝园的暴风雨
来自风平浪静的明天

2.2.3 黑田洋介（くろだ ようすけ）

罗马字：Kuroda Yosuke
生日：1968 年 3 月 29 日
籍贯：日本三重县四日市
毕业院校：东海大学肄业

人物简介

黑田洋介是日本著名的小说家、脚本家，就职于 Studio Orphee，任非执行董事一职。

高中毕业后，黑田洋介考入了东海大学，非常喜爱动漫的他在大学时就曾参与过漫画研究会。但是在他 19 岁的时候被东海大学开除，不得不提早走入社会，进入了一家工作范围与动画相关的编辑部做勤务的工作，负责编辑部的各种杂事。在打了一段时间杂之后，黑田洋介开始被重视，参与到了书籍的编辑工作中来。在这个编辑部工作的五年间，黑田洋介参与了包括 BANDAI 游戏攻略等五十多部书籍的编辑工作，积累了相当丰富的经验。


↑黑田洋介又被称作“新世代的脚本剧作家”，他风格独特、自成一派，执导作品的种类也五花八门。

1993 年 1 月，当时 24 岁的黑田洋介从编辑部辞职自立门户，和几个合作者一起成立了 Studio Orphee 有限公司，主要负责小说、动画、电视游戏等作品的企划、编辑等工作。此后，黑田洋介也渐渐由一名编辑转型成为了脚本家。公司成立后，他的首部作品是《天地无用》系列《天地无用 魎皇鬼》第二期的 OVA，宏大的世界观、饱满的人物形象，再加上精彩的故事情节，这部作品在当时获得了巨大的成功，黑田洋介作为主要创作者也因此收获了极高的赞誉。实际上黑田洋介在之前就参与过《天地无用 魎皇鬼》第一期的制作，第一期的 SPECIAL 集《祭典前夜》就是由黑田洋介创作的脚本。


↑《军火女王》从少年佣兵和女性军火商的视角出发，讲述了军火贩子们的日常生活。

1996 年，他又接手了《火焰之纹章：纹章之谜》和《魔法少女砂沙美》两部动画。《魔法少女砂沙美》又是一部和《天地无用》相关的作品，这是他参与的第一部电视动画，也是他第一次担任系列构成一职。这是一次成功的尝试，《魔法少女砂沙美》的故事基调轻松幽默，情节生动活泼，播出之后受到了众多粉丝的追捧。

此后，他在动画脚本的道路上越走越顺。《心跳回忆》OVA、《臣士魔法剧场》《无限的未知》《拜托了双子星》《TRIGUN》《MADLAX》《极上生徒会》等优秀的作品都有他的参与。

2005 年的《蜂蜜与四叶草》让人充分感受了他在青春恋爱剧上的才能，2007 年的《王牌







投手 振臂高挥》又把奋斗拼搏的热血发挥到了极致。哪怕是《机动战士高达 00》这样主题复杂的作品，他照样能够把握到作品的精髓。2010年的《学园默示录》更是体现了黑田洋介深厚的功力，成为了他脚本创作生涯中重要的代表作之一。

↑《蜂蜜与四叶草》围绕着几个大学生的日常生活，展开了一个复杂而浪漫的爱情故事。

2012年，他带来了《在盛夏等待》《军火女王》和《BTOOM》三部风格迥然不同，故事却都十分精彩的作品。2014年，他又推出了《魔剑姬！通》和《超级索尼子》两部非常有趣的作品。看来这个风格变化多端的脚本家还会继续给予我们更多的惊喜。

编剧风格

黑田洋介在脚本创作上可谓拥有相当宽泛的领域，曾经参与多种故事类型的脚本创作，对于作品精髓的把握也非常到位。

在他的笔下，有《蜂蜜与四叶草》这样的恋爱轻喜剧，也有《军火女王》这样的枪战片，



↑黑田洋介的代表作品《学园默示录》。改编自佐藤大辅原作、佐藤嵩吉作画的漫画作品。

在各种风格之间切换得游刃有余的黑田洋介，对于文字的掌控力之强自然不用再多说。同时，他的心思是非常细腻的，哪怕是再严肃的情节，他也热衷于在故事的主轴上添上许多用心的小枝节，让故事能够变得感性、浪漫，让故事更能引起观众的共鸣。

他的写作速度相当快，一般需要多人轮换创作的脚本，黑田洋介却通常自己一个人完成。这一点让许多有过脚本制作经验的人感到震惊，黑田洋介也因此在业界得到了相当高的评价。他又被人称作“新世代的脚本剧作家”，不仅制作风格独特，更是像一个普通的粉丝一样，非常喜欢深入制作现场探班。

代表作

魔法少女砂沙美
枪神
火焰之纹章：纹章之谜
HELLSING
魍魉游击队 File-X 小猫夺还
心跳回忆 OVA
平行世界物语
无限的未知
迷糊女战士
拜托了双子星
瓶诘妖精
真实梦境
MADLAX
枪墓
热拳本色
极上生徒会
蜂蜜幸运草
捍卫圣域
机神咆吼 Demonbane
王牌投手 振臂高挥
机动战士高达 00
旋风管家第二期
王牌投手 振臂高挥 ~夏季大会篇~
学园默示录
在盛夏等待
军火女王
超级索尼子

2.2.4 大河内一楼（おおこうちいちろう）

罗马名 Ookouchi ichirou
生日：1968 年 3 月 28 日
籍贯：日本宫城县仙台市
毕业院校：早稻田大学人类科学系

人物简介

大河内一楼是日本著名的动画脚本家、小说家，毕业于名门早稻田大学的人类科学系。在上大学的时候，大河就到富士见书房 DRAGON MAGAZINE 编辑部打工，从此踏入了二次元的世界。



←大河内一楼是个颇受争议的脚本家。在他的作品中既有《叛逆的鲁路修》这样的神作，也不乏《罪恶王冠》这样的争议之作。

1999 年，31 岁的大河内一楼接受了来自 SUNRISE 的邀请，在《∀ 高达》中崭露头角，负责了 23、36、40 以及 45 话的脚本创作，在观众中获得了不错的反响。2001 年到 2003 年，大河内一楼陆续担任了《天使领域》《帝皇战记》《阿滋漫画大王》以及《星空清理者》的系列构成一职，并参与了《翼神传说》《狼雨》和《宇宙星路》的脚本创作。其中以《星空清理者》最为出彩，播出后得到了相当高的评价，大河内一楼的名字也因此被很多人所熟知。2005 年的他和新房昭之搭档制作的《魔法老师涅吉》却很不受观众，尤其是原作党的待见。在同年的《交响诗篇》中，他负责 6、20、26 话的脚本，参与程度不算太高。

2006 年对于大河内一楼来说无疑是至关重要的一年，《Code Geass 叛逆的鲁路修》正是在这一年播出。这部作品中不仅包含了机器人的元素，更是大胆地在战争题材中设计了错综复杂的格局和体系，同时还有“Geass”这一超现实的要素。剧情丰富、人物饱满，故事的节奏也拿捏得张弛有度，对于这部商业化动画的主题的挖掘和升华更是大师级的水准，因此这部动画一经播出，就在当时的动画界掀起了巨大的热潮。这部动画可以说是大河内一楼的最高杰作，让他不管是名还是利都赚了个盆满钵满。



↑ 2006 年开播的《叛逆的鲁路修》无疑是大河内一楼事业的一次巅峰。

2008 年，大河内一楼推出了《Code Geass 叛逆的鲁路修 R2》和《死后文》两部作品。前者的人气自然不用多说；后者作为轻小说改编的动画，也同样俘获了不少粉丝的芳心。在这一年，他更是获得了“2008 东京动画奖”的剧本奖。

2011 年，被炒作捧上天的《罪恶王冠》终于与观众见面，作为一个纯商业片和话题作品来说，这部作品无疑还是成功的。但不得不说，这部片子并没有保持《叛逆的鲁路修》那般的高水准，缺乏亮点且过于跳跃的故事成了作品



其中一个致命的硬伤，太过空洞的剧情让人很难提起兴趣往下看。这样的结果让大部分满含期待的观众大失所望，幸好靠着人物的亮点还是受到一些观众的喜爱。

2013 年大河内一楼再次推出了一部争议性作品《革命机 Valvrave》。这部颠覆了传统的机战片不论在剧情还是人物塑造上都很奇葩，整部片子饱受非议。

2014 年，大河内一楼参与了《黑执事》第三季的脚本创作，对于这个类型的动画，他的掌控能力如何呢？观众们都拭目以待。

编剧风格

大河内一楼是一个相当有才华的脚本家，他的思维天马行空，往往能够想别人之不能想。这一点有好有坏，好的是他可以创作出别人想不到的脚本，坏的是他的故事往往写着写着就向着逻辑混乱的方向发展了。



↑《阿滋漫画大王》改编自东清彦在《COMIC 电击大王》上连载的四格漫画。

从他历年的作品中可以看出，大河内一楼偏爱的脚本多是战争背景下的爱恨情仇，强调的主题一是“保护”二是“理解”三是“直面惨淡的现实”。他是一个非常会讲故事的人，什么地方该设置悬念、什么地方煽情，他了解得一清二楚，他的叙事手法也恰恰是最适合来讲故事的。在 2011 年电击文库的投票中，他甚至超过了炙手可热的虚渊玄，荣登“最想听他讲故事”的投票榜首。他总是能在最适合的时候给你带来震惊或是感动。在《叛逆的鲁路修》里面，他的编剧特色逐渐被发掘出来，但是和



←作为一部备受观众期待的作品，《罪恶王冠》的表现非常糟糕，但是男女主角却赚足了人气。

一些脚本家一样，大河内一楼也需要团队合作，以及能够跟他旗鼓相当、并肩合作的伙伴来一起创作，一旦放任他的思想，剧本很容易失控。《罪恶王冠》和《革命机 Valvrave》就是他过分追求跌宕起伏而导致失控的典型例子。

代表作

∀高达
ANGER LAYER 天使领域
剧场版 TURN A 高达 II 月光蝶
OVERMAN
阿滋漫画大王
翼神世音
狼雨 – Wolf's Rain
宇宙星路
魔法老师
交响诗篇
Code Geass 叛逆的鲁路修系列
死后文
罪恶王冠
剑风传奇黄金时代篇 I 霸王之卵
剑风传奇黄金时代篇 II 多尔多雷攻略
伏铁炮娘的捕物帐
剑风传奇黄金时代篇 III 降临
革命机 Valvrave
黑执事第三季

角色的创造者

2.3 人物设定

人物设定在动画中起到至关重要的作用。很多人挑选动画都习惯寻找“第一眼美女”，这就对人物设定提出了很高的要求。





2.3.1 美树本晴彦（みきもとはるひこ）

罗马字：Haruhiko Mikimoto
生日：19598 月 28 日
籍贯：东京都

人物简介

美树本晴彦本名佐藤晴彦，取这个笔名是因为他非常喜爱安达充的漫画《阳光普照》，参考其中角色美树本伸所起。他于 1959 年 8 月 28 日出生于日本东京，从小就对漫画产生了浓厚的兴趣。小学起美树本晴彦就非常喜欢石森章太郎的漫画，后来又受忠津阳子影响开始喜欢少女漫画的画风。初中三年级时他就尝试绘制了 60 页的漫画。



↑美树本晴彦本人看上去颇有作家风范，他的名字代表了 20 世纪最美丽的角色形象。

后来美树本晴彦就读于庆应义塾高等学校，并在这所高中结识了未来的著名监督河森正治、漫画家细野不二彦、脚本家大野木宽。那时他就开始参与业余爱好者的活动。高中时期他又和朋友一起绘制了 90 页的漫画《最终战士》。后来美树本晴彦继续考取了庆应义塾大学，在校期间他就放不下自己的绘画爱好，多次挣扎在留级的边缘……在校期间他开始从事漫画助手工作，曾经为细野不二彦担当助手。而他的首篇漫画也在杂志上发表。



↑无法想象没有美树本晴彦林明美会是什么样子，动画中最清纯的偶像非她莫属。

在担任过助手之后，1980 年担当《超时空要塞》企划的河森正治将美树本晴彦介绍给了宫武一贵，后来美树本晴彦就加入了 ARTLAND 公司。在这家公司中他开始接触动画制作，并从事了部分作画和人物设定工作。其中就包括曾在国内放映过的第二版《铁臂阿童木》，在动画的最后一集中描述了阿童木的初恋，而那个可爱的美少女机器人尼佳就是美树本晴彦所设计的。

1982 年美树本晴彦放弃了大学学业专心从事动画工作，而这项决定也造就了他一生最大的成功。他为动画《超时空要塞》绘制了人设，随着这部动画所造成的轰动效应，他的画也深入人心。帅气的一条辉、温柔的早濑未沙自不必说，动画中的歌手林明美更成为了名副其实的偶像。他所绘制的人物画也登上了众多杂志

的封面。1983 年伴随着《超时空要塞》的成功，另一部机器人动画《超时空世纪》也搬上荧幕。又是三段变身的机器人，又是美树本晴彦绘制的美少女，这部动画一样获得了成功。而 1984 年的剧场版《超时空要塞 可曾记得爱》为这股美树本晴彦风潮又添了一把火。不同于成本有限的 TV 版，精良的剧场版完美展现出了美树本晴彦精美的人设。在动画最后战火中唱歌的林明美即便用现在的眼光看也美得如诗如画。饭岛真理的歌声和她设计的简单可爱的舞步加上美树本晴彦的画成就了动画史中难得的经典。

在之后的 1985 年美树本晴彦又为《无限地带 23》绘制了人设，进一步奠定了其科幻类作品人设大师的身份。1988 年 GAINAX 请他为《飞跃巅峰》进行人设。这是庵野秀明监督的第一部作品，有着非常出色的素质。而美树本晴彦所塑造的高屋法子等角色至今在众多 GAINAX 爱好者心中都有极高的地位。1989 年伴随着这一系列的成功，另一个国民机器人动画也找上门来——《机动战士高达 0080 口袋里的战争》聘请他做人设。这部《高达》充满了对于战争的反思，是反战思想最浓厚的一部。通篇战斗情节非常少，着力描写人物之间的感情纠葛，却成为高达史上最成功的经典之一。美树本晴彦所绘制的人物都给人一种真诚善良的感觉，让观众更为战争所造成的悲剧而感动。美树本晴彦在这部作品中也花费了大量的精力，曾经为设计其中男性角色而苦恼很久，后来参考了现实中的男演员后，完美地完成了这部作品。随后河森正治又找到美树本晴彦请他为《超时空要塞》的正统续作《超时空要塞 7》担任人设。这部作品故事水平非常一般，但漂亮的人物和动听的音乐还是给人留下了深刻的印象，很多人最喜爱的就是伴随着片尾曲欣赏 ED 中美树本晴彦的原画。

在日本美树本晴彦可以说引领了 80 年代到 90 年代初期的动画，每当人们回想那时的动画，脑海中就会浮现出他所设计的人物。而对于国内观众而言，虽然因为引进时间等原因接触稍晚，但我们 90 年代的记忆也是属于美树本晴彦的。

作品风格

美树本晴彦笔下的人物都有非常圆滑的线条。而在眼睛的处理上他很受少女漫画的影响，显得水润动人。但他笔下的角色却少有妖艳的感觉，都给人一种清纯、可爱、善良的气质。他自己非常爱画美少女，但却更多地受到女性观众的喜爱。



↑美树本晴彦的人设加上林原惠的配音，克丽丝是宇宙世纪高达系列中的一位女神。

另一方面，美树本晴彦自己绘制的水彩风原画一直是他最受观众喜爱的标志。在有他参与的动画作品中观众大多会静下心来看完动画的 ED，就是为了欣赏最后出现的美树本晴彦的手绘原画。不过随着技术的进步美树本晴彦也开始学习用 CG 进行人设，毕竟手工动画已经渐渐走出了舞台。在 2008 年的《泰坦尼亚》中他就尝试了这种新方式，但没有了手工作画，美树本晴彦的人设就缺乏了那种动人的灵气。看来未来这种美丽的水彩人设只能留在我们的记忆中了。

代表作

- 超时空要塞
- 超时空世纪
- 无限地带 23
- 超时空要塞 可曾记得爱
- 沙罗曼蛇
- 飞跃巅峰
- 高达 0080 口袋里的战争
- 超时空要塞 7
- 泰坦尼亚

2.3.2 贞本义行（さだもと よしゆき）

罗马字：Sadamoto Yoshiyuki
生日：1962 年 1 月 29 日
籍贯：东京都

人物简介

贞本义行出生于日本东京。高中时期他就读于山口县立德山高等学校。那时他便喜欢画画并希望考取美术大学，于是他就和画家藤永俊雄学习绘画。后来他进入东京造型大学造型学部专攻绘画领域。不过那时他并没有从事漫画或者动画相关工作的打算，也没有成为专业美术家的志向，只是希望回家做一位平凡的美术老师。



↑每次看到贞本义行的画都会令人觉得画面干净、清澈、稳定。

大学二年级时贞本义行又接受漫画研究会的后辈前田真宏的邀请，以打工原画的方式参与了《超时空要塞》的动画制作，并在那里结识了庵野秀明和山贺博之。大学四年级时前田真宏又邀请贞本义行参加了动画制作公司 DAICON FILM。这时贞本义行的生活就朝着动画制作人的方向倾斜了，不但大学的出席时间急剧减少，课题更是难以完成。贞本义行自己回忆，那时就常常把过去的作品重新上色当成新的作业交上去。那时他也常常奔走于东京和大阪之间，之前购买的机车发挥了重要作用。不过，其间也发生一个小小的悲剧。贞本义行珍爱的机车在大阪被盗。于是直到现在贞本义行还是对大阪这个城市有抵触情绪。

1984 年大学毕业的贞本义行加入了动画公司 Telecom Animation film，并向大冢康生学习动画制作。当时和他同期的新人还有田中达之等人。贞本义行在新人中隐瞒了自己曾经参与过动画制作的经历。他超高的技术让很多同期新人都丧失了自信。大冢康生更是感叹贞本义行的绘画技术超过了自己，即使和宫崎骏相比都毫不逊色。

在 Telecom 时贞本义行接到了参与剧场版动画《王立宇宙军》的工作。那是刚成立的 GAINAX 寄予期望颇高的一部作品。贞本义行便在合作中转职到了 GAINAX 并负责了这部动画的人设工作。那时起用一名无名的画师做人设是非常大胆的行为，但贞本义行确实缔造了非常出色的人物。只是严谨科幻的《王立宇宙军》虽然制作水平远超当时的动画，但和主流风格不符，没有为 GAINAX 带来任何利益。不过后来人们重新审视这部作品就发现其中存在诸多亮点，是科幻迷中广为流传的一部作品。后来贞本义行又参与到《飞跃巅峰》和《蓝宝石之谜》（又译《不可思议的海之兰利亚》）的制作中，并且负责了《蓝宝石之谜》的人设。《蓝宝石之谜》曾被国内改名《海底两万里》引进，其中女主角兰利亚的形象深入人心。只可惜这部动画前期情节非常慢热，也没给 GAINAX 带来成功。



↑这是多少 80 后童年的电视女友。

这之后一段时间贞本义行开始进行漫画创作工作，于 1991 年开始连载《R20》。而在《蓝





宝石之谜》完成 4 年后，庵野秀明带着《新世纪福音战士》的企划找到了贞本义行，希望他担任人设，同时贞本义行提出了想将这部作品改编成漫画的想法。作为宣传的一环庵野秀明欣然同意。于是于 1995 年开始漫画版《新世纪福音战士》开始连载。因为创作漫画时剧本只创作了动画 7 集左右的水平，而庵野秀明也支持贞本义行加入自己的见解。所以这部漫画在剧情上和动画版有所偏差，但同样精彩。《新世纪福音战士》TV 动画版的成功与轰动已经不需要再做任何说明。贞本义行创造出了日本动画史上最吸引人的三无女神凌波丽。而他独具特色的人物设定风格也被人们牢牢记住。他成为了日本最著名的人物设计师，并成了 GAINAX 另一位招牌人物。但因为忙于动画制作，《新世纪福音战士》的漫画版只能暂时中止。这部漫画直到 1999 年才得以重新连载，直到 2013 年最终完结，算是圆了粉丝的一个梦。



↑还记得那个夏天他俯身对她说："我在未来等着你"吗？

2006 年贞本义行应邀为电影动画《穿越时空的少女》进行人设。这部动画的原著小说创作于 1967 年，曾多次改编成电影和电视剧。贞本义行创作的绀野真琴活泼可爱，广受好评，在动画上映前就引起了广泛关注。上映之后更获得了空前的好评，在日本及世界电影展会上都荣获了诸多荣誉。值得一提的是动画中的绀野真琴并不是原作中的女主角，她的阿姨芳山和子才是原来的"穿越时空的少女"。但在广大年轻人心中贞本义行所描绘的绀野真琴已经深深地刻在心中。连原作者筒井康隆都盛赞说："这才是真正的第二代时空少女。"2009 年，《穿越时空的少女》原班人马又打造了另一部电影动画《夏日战争》，在日本本土不足 130 家上映影院的条件下这部作品观影人数近 125 万，一个月就创造了 14 亿日元的票房成绩。贞本义行的号召力对这部动画的成功起到了重要作用。2012 年贞本义行又为《狼的孩子雨和雪》这部电影电影动画担当了人设。这次日本 300 家影院同时上映，短时间内票房就突破了 40 亿日元。贞本义行无愧于"本时代的人设大师"称号。

关于贞本义行还有很多趣闻。他非常喜欢日本著名画师天野喜孝的画，曾经拜托押井守带他去参观天野喜孝的工作。贞本义行也在很多动画制作中担任原画等工作，最有趣的是在《彼男彼女的故事》中他还为"新人"这个角色做过配音。

作品风格

贞本义行的作品线条简单，有一种朴实的感觉，同时他所绘制的人物都非常纤细苗条。据称贞本义行极不擅长画有肌肉的角色，所以在《新世纪福音战士中》铃原东治虽然设定是



↑贞本义行亲手绘制的凌波女神是众多粉丝想要收藏的珍品。

一位体育少年但身体也没有比碇真嗣强壮多少。而另一方面他所描绘的人物服装都比较简单，贴近生活。回想一下他所描绘的中学生，基本上都是身着汗衫的形象。

早期作品中也有人指责贞本义行的人设千篇一律，把发型更换一下就是一个角色。贞本义行为此做过很长时间的努力，现在已经很少能见到雷同的角色了。

贞本义行绘制的原画很少出现在动画中，但他出品过不少画集。他的画颜色也非常朴实，人物身上能看到映出的高光，给人一种非常健康的感觉，并且在画作的右下角都会有 Y.S 的签名。

代表作

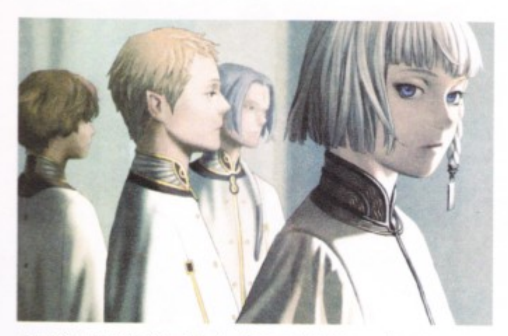
王立宇宙军
蓝宝石之谜
新世纪福音战士
.hack//SIGN
.hack//Roots
穿越时空的少女
夏日战争
狼的孩子雨和雪

2.3.3 村田莲尔（むらた れんげ）

罗马字：Renge Murata
生日：1968 年 10 月 2 日
籍贯：大阪

人物简历

村田莲尔出生于日本大阪。因为从小就对二三十年代的古董车非常着迷，于是大学就选择了大阪艺术大学艺术学院设计系，希望学习汽车设计。但是学习中他就发现课程主要是围绕着现代设计进行，与他所喜爱的古董车渐行渐远，于是便选择了放弃学业另谋出路。



↑看着村田莲尔的画，心也会和画中的角色一起平静下来。

后来他经过朋友的介绍为游戏《豪血寺一族》绘制宣传插画，因为作品出色就进入了ATLUS 这家游戏公司。进入公司之后他受到周围同事的影响开始从事同人绘画工作。经过一段时间，他风格独特的作品很快就拥有了众多爱好者，并登上了漫画杂志《快乐天》的封面。这时他就辞去 ATLUS 的工作专心绘制插画，不定期为《快乐天》和《SUPER JUMP》绘制封面。

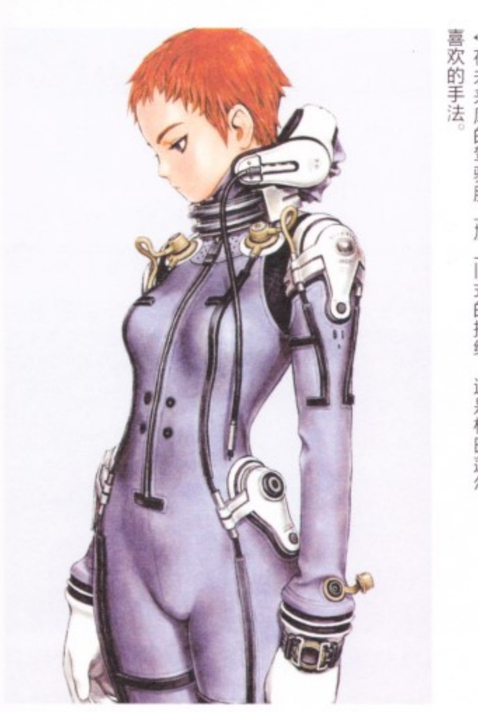


↑在服饰上可以清晰地感觉到 30 年代的风格。

1998 年 GONZO 请他为 OVA 动画《青之六号》担任人设。近未来的设定给了村田莲尔很好的发挥空间。并且《青之六号》的 3D 画面给当时的动画界带来了极大的震撼，很多科幻爱好者都竞相观看这部作品。村田莲尔古朴的风格开始被动画观众所知。

经过《青之六号》的成功，GONZO 又在

2003年与村田莲尔合作了《最终流放》。这个故事中架空科幻的题材为村田莲尔提供了更多自由发挥的空间。而其中的先锋艇这种小型飞



←在未来风的驾驶服上加上旧式的接线，这是村田莲尔喜欢的手法。

船更是很大程度上参考了他所喜爱的老式汽车，在他所绘制人物的衬托下给人带来了一种古朴和幻想的交融感，观众仿佛进入了一个幻想中的乌托邦。虽然因为GONZO烂尾的毛病《最终流放》动画并没有取得太大的成功，但村田莲尔的人设却成为了大家公认的经典。他所创作的画集都成为了粉丝追捧的对象。2006年他还获得了星云大奖，奠定了他在科幻插画界的地位。后来GONZO又邀请他为2009年的《香格里拉》和2011年的《最终流放 银翼的法姆》绘制人设。两部动画都水平一般，但村田莲尔的人设却依然出众。很多人干脆就是为了欣赏他的画而去观看动画的。

现在村田莲尔已经涉足各个艺术行业，他不但参与动画、游戏的制作，还对设计装潢抱有极大的兴趣。他以个人社团PASTA'S ESTAB的名义发售过模型车、年历框等商品。后来又与艺术厂商GoFa合作推出了手表、服装、背包。他在给各个杂志绘制插画的同时还担任美术杂志《robot》的责任编辑。前段时间他又在京都精华大学做起了教师。

作品风格

村田莲尔的人设擅长创作圆脸，其中以两种人最对他的喜好。一种是大眼睛的可爱少女，一种是阴沉的中年大叔。他插画中的人物即使没有丰富的表情也好像有一种感情流露出来，仿佛要给别人讲述一个故事。同时他的作品中人物和背景同等重要，能够给人一种古朴的感觉。而他的原画也多呈现一种油画的色调，更加深了他的复古风格。



↑村田莲尔在杂志上有大量的作品。

代表作

- 青之六号
- 最终流放
- 香格里拉
- 壳中少女
- 最终流放 银翼的法姆

机械和道具的纸上工程师

2.4 机械设定



机械设定是指在动画中负责设计机器人、武器和车辆设计的人员，他们在一般动画中也设计一些道具，并且要处理使用方法和活动方式等方方面面的问题。

2.4.1 大河原邦男（おおかわら くにお）

罗马字：Okawara Kunio
生日：1947 年 12 月 26 日
籍贯：东京都

人物简介

大河原邦男作为日本动画机械设定的宗师被人们所熟知。这位缔造了日本国民机器人——高达的大师出生于东京都稻城市，高中毕业之后就读于东京造型大学。本来他攻读的是平面设计，在一年后改读服装设计。大学毕业之后他先在一家服装设计公司工作，结婚之际他就改在离妻子娘家较近的龙之子动画公司打工。大河原邦男说这完全是出于偶然，因为那时的他其实根本就不喜欢动画，也没有多少接触。



↑作为高达之父，大河原邦男经常出席万代的各种宣传活动，还曾来过中国。

起初在龙之子打工时大河原邦男的待遇非常低，只在美术部参与一些背景制作的工作。但他为《科学忍者小飞侠》中反派设计的机械得到了很高评价，从此就专职负责机械设计工作。随后他就参与了令他名声大噪的《机动战士高达》的机械设计工作，他所设计的 RX-78 和扎古等机体深受人们喜爱，被奉为一代经典。独有的“逼真”风格不但赢得了儿童的喜爱，还吸引了众多的成人观众，其造型更成为新一代机器人设计的代表。

设计风格

《机动战士高达》于 1979 年播出，在此之前 70 年代的动画中出现的机器人多像《铁人 28 号》中那样只由圆柱体和长方体组成，造型较为简单。大河原邦男大胆地将机体造型设计得更加写实，在机器人身上设计了像武士铠甲一般的护甲，并加入了更多细节和硬朗的线条。在采访中大河原邦男说自己从小就喜欢工业产品，曾因为好奇拆坏了家里的留声机而被责骂。而且他非常喜欢螺丝、钻头等小零件，甚至会从工厂直接购买市面上没有的螺丝收集。设计



↑为《新机动战记高达 W》所设计的主角机是 20 世纪高达设计的巅峰。

机器人时他正是将这些细节的东西加入其中。比如在扎古关节的很多地方能看到油压管、液压柱等零件。有人会想，这简直是告诉敌人“弱







点在这里”，但人往往容易接受自己见过的东西，所以这些细节反而构成了机械独有的韵味。

大河原邦男更将自己想象成机械工人那般思考如果真的建造这些机器人会出现怎样的构造。他设计时常常自己制作木质模型，甚至做出驾驶员的人偶来比较驾驶舱的大小和舱门开关的合理性。在反派机器人的设计上大河原邦男更是倾尽全力。因为主角所使用的机器人往往会受到很多制作方和导演的要求，而反派就自由得多，比如RX-78就是如此，但是对于扎古，当时的导演富



↑剧场版的飞翼零更是被粉丝戏称华丽得掉渣……

野由悠季就只提到了需要做成单眼。所以扎古自然就成为大河原邦男最喜欢的作品之一，甚至在模型界有“是男人就要买扎古”的口号。

不过大河原邦男的设计却并不只是一成不变地追求写实。如《新机动战记高达W》中的机甲就充满了浓厚的艺术气息，6部主角机各有特点。到了其剧场版《Endless Waltz》中更是达到了幻想和现实的完美集合，被誉为高达设计的最高峰。在设计出如此富有美感的机体的同时，大河原邦男还为《勇者王》设计了众多充满了重量感和动画风的超级机器人。大河原邦男从不纠结于过去的作品，他总在思考新的设计，挑战新的想法。他说保持一颗童心才能不断创造出优秀的作品。

代表作

机动战士Z高达
机动战士高达0080 口袋里的战争
机动战士高达F91
机动戦士高达0083 STARDUST MEMORY
新机动战记高达W

2.4.2 河森正治（かわもり しょうじ）

罗马名：Kawamori Shoji
生日：1960年2月20日
籍贯：富山县

人物简介

作为机械设计的另一位大师，河森正治出生于日本富山县，尔后在三岁左右移居至神奈川县横滨市。小时候的河森正治比起绘画就更喜欢立体构思，常常摆弄各种拼插玩具。后来曾憧憬过汽车设计师，在看过阿波罗11号登月后备受感动，又梦想参与航天设计。

在就读于庆应义塾高等学校时河森正治就和同学一起拜访了以科幻美术出名的Studio Nue公司。随后在考上庆应义塾大学工学部之后便开始在Studio Nue打工，参与一些设计工作。在《黑豹传奇》中的设计而崭露头角之后河森正治就请退了大学的学业专心参与到动画工作中去。1982年参与了《超时空要塞》的制作后



↑河森正治作为机械设定师的本事远比监督好得多。

名声大噪，成为一代大师。

从 1990 年开始，河森正治也参与到众多游戏的制作中，为很多游戏进行了机械设计。其中最有名的就是从 1997 发展至今的《装甲核心》系列，河森正治为《装甲核心 FA》设计的“白色闪光”很长一段时间都成为该游戏的标志。在这段时期河森正治学习到了用 CG 的手法来展现机器人，他深深被这种大魄力的表现形式所吸引。于是等到技术成熟的 2005 年，他公布了《创圣之大天使》，抛开动画的剧情不谈，全 CG 的机器人画面在当时引发了热议。在此成功之后无论是《BASQUASH！》还是《超时空要塞 F》，河森正治都坚持使用 CG 这一表现手法，至今已是他的特点之一。

设计风格

从设计的风格上来讲，河森正治设计的机械有一种让人能一眼辨识出的张扬。不同于整体风格稳重善用各种矩形的大河原邦男，河森正治设计出的机体大多四肢修长，整体采用流线型设计，并且在细节多运用三角形。因为河森正治非常喜欢战斗机，在设计上学习工业设计出身的他也较多地考虑了空气动力学的要素。专业的工业知识甚至让他还为日本五代战斗机设计了假想图。

↑为《装甲核心》设计的白色闪光。

和以《高达》闻名的大河原邦男一样，河森正治的名字也总与另一个动画系列——《超时空要塞》联系在一起。正因为河森正治设计了《超时空要塞》中的可变形战斗机 VF-1 女武神，让他获得了“变形的河森”这个称号。在设计这款战斗机（机器人）时，河森正治参考了美军 F-15 的造型和伸展机翼的设计，更考虑到姿态控制等要素，从而设计出了三段变化的变形。这个跨时代的想法得到了盛赞，一时间他甚至获得了比肩大河原邦男的评价。之后在其设计的各式机械中变形都是不可缺少的要素，不光战斗用的机器人，就连《高智能方程式》中的赛车都有改变车身的变化装置，“变形的何森”当之无愧。

在变形这种复杂的结构设计上河森正治有着令人咋舌的空间想象力。他在设计机械时并不像其他设计师一样制作塑料或木质模型，而是使用乐高玩具直接组合原型。在一次电视访谈中他就曾在摄像机前不参考任何图纸组合了一架 VF 战斗机，并且在不拆卸任何零件的情况下将这架战斗机变成了人形，令现场的记者震惊不已。对于变形机构的可行性和细节河森正治更是为不同的作品进行了数年的思考。正因为他如此敬业，在生产玩具和模型时也为厂商省下了大量的时间。

代表作

- 黑豹传奇
- 超时空要塞
- 高智能方程式
- 创圣的大天使
- 交响诗篇
- 玻璃舰队
- 星界死者之书
- 超时空要塞 Frontier
- BASQUASH!
- 创圣之大天使 EVOL
- 愚者信长



罗马名：Miya
生日：1949
籍贯：神奈川

人物简介

《超时
而说到《超时
机械设定师
形机构他也
工作常常出
那里他常有



↑宫武一贵一直
代在进步。

贵就对兵器产
事插画。后来
的特摄片，开
1972 年起他为
被当作佳作收
实的宇宙战舰
农工大学农学
水晶艺术工作
工作。那时他
后来的科幻场
小说《宇宙战
真实系机器人

设计风格

作为一位

2.4.3 宫武一贵（みやたけ かづたか）

罗马名：Miyatake Kazutaka
生日：1949 年 9 月 21 日
籍贯：神奈川县

人物简介

《超时空要塞》是无数机甲迷心中的经典，而说到《超时空要塞》就不得不提及另一位优秀的机械设定师宫武一贵，因为对于 VF-1 女武神的变形机构他也功不可没。宫武一贵小时候因为父亲的工作常常出入于日本自卫队的横须贺军事基地，在那里他常有近距离观察战舰的机会。那时起宫武一

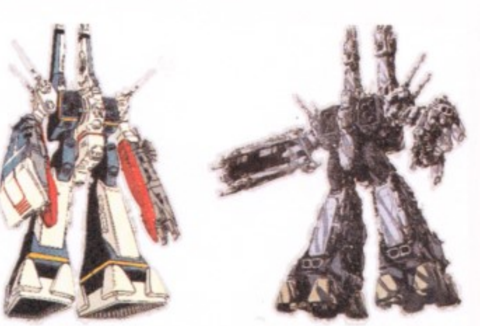


↑宫武一贵一直活跃在机设一线，并且他的风格也随着时代在进步。

贵就对兵器产生了浓厚的兴趣，并绘制了众多的军事插画。后来他观看了一部名为《2001 宇宙之旅》的特摄片，开始对科幻类故事产生浓厚的兴趣。从 1972 年起他为科幻同人志《宇宙尘》创作了小说并被当作佳作收录。这些都为他创造出宏伟又不失真实的宇宙战舰奠定了基础。等到宫武一贵进入东京农工大学农学部时他就和同人会的朋友一起创立了水晶艺术工作室，开始了正式参与科幻动画制作的工作。那时他与同事加藤直之一起的很多创作对于后来的科幻场景设计带来了深远影响。他们参与的小说《宇宙战士》中的设计甚至对后来《高达》等真实系机器人动画的诞生都有联系。

设计风格

作为一位机械设定，宫武一贵最被人津津乐道的就是他精细的内部结构设计。作为动画的机械设定很少需要向观众展现机械的内部构造，最多是设计一下驾驶舱和逃生装置就足够了。但宫武一贵却对机器人装甲板下的细节有着强烈的执着，他所公布的很多机械设定画都有详细的内部图解。喜爱玩《超级机器人大战》系列的读者一定对其中魔神 Z 的光子力射线和胸部火焰印象深刻，这些招数的动画表演常有内部机关的特写，这都要归功于宫武一贵的设定图解。对于内部细节的追求满足了众多机甲爱好者的好奇心，也让宫武一贵成为了机械设定内部图解的日本第一人。



↑宫武一贵设计的 MACROSS 算是动画界最著名的战舰了，上面的细节令人叹为观止。

在机械设定上宫武一贵最大的特点是压倒性重量感和尺寸，他所设计的机械常常是一些体积庞大的巨兽。比如《超时空要塞》中 4000 米长的战舰，《飞跃巅峰》中的超级机器人钢巴斯塔，等等。为了将这些机械的巨大和细节都能展示出来，宫武一贵更喜欢在超大的纸张和白板上进行创作，所以当镜头切近时我们才能看到这些巨型战舰上的微小细节。

代表作

魔神 Z 内部图解画册
超时空要塞
飞跃巅峰
超时空要塞 PLUS
舞 -HIME
玻璃舰队
舞 - 乙 HIME

2.4.4 海老川兼武（えびかわ かねたけ）

罗马名：Kanetake Ebikawa
生日：1973 年 12 月 28 日
籍贯：北海道

人物简介

海老川兼武早年在 GONZO 工作，参与了《青之六号》《全金属狂潮》《战斗妖精雪风》《爆裂天使》等动画的制作。后来他成为自由设计师为很多动画进行了机械设定，如《交响诗篇》中的驾驶茨幕、《樱兰高校男公关部》第 9 集和《凉宫春日的忧郁》第 11 集的部分画面。虽然譬如《全金属狂潮》中的强弩兵和各式机甲的设计得到了众多观众的喜爱，但这些作品的名号自然没有《高达》和《超时空要塞》系列来得响亮，所以直到他参与了《机动战士高达 00》和《机动战士高达 AGE》主角机的设计后，海老川兼武这个名字才被大家所熟知。

设计风格

当《机动战士高达 00》最开始公布机设时，海老川兼武所带来的一系列改变令很多老粉丝无法接受。能天使头上一体化的双角，没能覆盖胯部关节的裙甲，更没有喷射背包的设计，都让人惊呼这真的是高达吗？但随着动画的热播，大家很快就接受了这些设计，更发现海老川兼武让高达有了革命性的变化。一体化的装甲，简洁的线条，部分部位的发光设计，都给人一种现代的时尚感。而没有了大河原邦男式的油路管道，配上了散发着耀眼粒子的 GN 引擎，机体移动时发出的空气摩擦音，都让人觉得高达仿佛把柴油发动机换装成了电子涡轮。几台主角机的造型越看越有味道，最终得到了大家的肯定。但反派所使用的机体如几款 GNX，都很难再找到高达的影子。制作方并不注重对于反派甚至杂兵所使用机体的设计要求，这就给了设计师更多的发挥空间。这些机体绝谈不上难看或者没有特点，不过大家能否接受就要看个人喜好了。对于喜爱机甲模型的人来说海老川兼武的名字更是耳熟能详，因为他还经常从事模型监修的工作。其中万代出品的 ROBOT 魂系列首款商品就是由他监修的 OO GUNDAM，而其后他也参与开发了很多《机动战士高达 00》的模型，更为一些模型设计了外加部件及水贴，都获得了很高的评价。



↑海老川兼武的设计都有一种简洁的帅气。

作为 70 后的海老川兼武常常将时下流行的元素加到设计中以增添一些趣味。比如设计《机动战士高达 00》中女性驾驶的先驱式衍生机时，头部两个三角形的火神炮设计其实就是猫耳……因为设计的机体太过时尚漂亮，更有人戏称在没有明确女主角的《机动战士高达 00》中最漂亮的“女主角”应该是能天使才对。

代表作

- 青之六号
- 全金属狂潮
- 战斗妖精雪风
- 最终流放
- 全金属狂潮 The Second Raid
- 机动战士高达 00
- 剧场版机动战士高达 00-A wakening of the Trailblazer
- 机动战士高达 AGE
- 交响诗篇 AO





2.4.5 角木肇（カトキハジメ）

罗马名：Katoki Hajime
生日：1963 年 12 月 3 日
籍贯：埼玉县

人物简介

角木肇这个名字并不是这位设计师真正的汉字名称，因为他从未使用过汉字表示自己的称呼，所以大家就默认使用这三个字称呼他。角木肇不仅作为模型检修实力强劲，作为机械设定的功力更是了得。高达之父富野由悠季就对他的设计评价颇高，表示将设计交给角木肇是件非常令他放心的事。他还帮助修改过很多高达的设计，比如由河森正治设计的 GP01 高达，《新机动战记高达 W》中的机体。而最令广大高达迷惊艳的还是他为《机动战士高达 UC》所



↑角木肇在模型粉丝中的地位颇高，每个卡版模型都会引来订购热潮。

设计的独角兽高达。最开始这个设计首先出现在福井晴敏所著的小说中，机体那纯白的机身，看不到双眼的面甲，头上的独角，虽然都给人一种骑士般庄严的美感，但无论从何处看这都不是一架高达。但随着小说剧情的展开这部纯白的独角兽竟然可以通过碎甲变形的形式成为一部名符其实的高达，如此大胆和帅气的设定不但令所有的机甲迷热血沸腾，更为高达的机械设计带来了新的方向。以至于在近几年的模型设计中，万代甚至连很多老机设都要求重新绘制加入了碎甲的设定。

设计风格

出自角木肇之手的机械都有一种英雄式的威武感，而在细节上他则常常设计出一些复杂的构造来展示机械的华丽。绘制设定图时角木肇也很有特点，他所画的机体都是双脚自然打开与肩同宽，双肘微曲，双手握拳，挺胸抬头，有种屹立于大地的感觉，人们称这种站姿为“角木式立姿”，他所监修的模型包装基本都是采



↑可以碎甲变形的独角兽征服了所有高达迷的心。而图中这个站姿就是标准的角木式立姿了。

用这个封面。在万代出品的各种款式的高达模型中，由角木肇监修的模型都会标记上 Ver.Ka 的标记，这就是广大模型爱好者所说的“卡版”。因为其细致的分色，平衡的比例，惊人的可动性，都让“卡版”模型成了高达模型中的精品。

代表作

机动警察系列
机动战士 V 高达
新机动战记高达 W
新机动战记高达 W Endless Waltz
机动战士高达 UC

画面质量的把关人

2.5 美术监督

美术监督又称美术设计，主要负责人物、机械之外等不会动的背景设计。他们常常需要绘制众多背景甚至道具，所以每一位美术监督都有不凡的美术功底。



2.5.1 小林七郎（こばやし しちろう）

罗马名：Kobayasi Sitirou
生日：1932 年 8 月 30 日
籍贯：北海道

人物简介

小林七郎毕业于日本武藏野美术大学，现为神户艺术工科大学客座教授，是日本动画界最德高望重的美术监督，曾作为多部宫崎骏动画的美术监督参与制作。



↑小林七郎的背景有很好的空间感，角色能自然地融入其中。

从大学毕业的小林七郎曾做过小学美术老师，不久之后 1964 年他就加入东映动画公司开始与动画相关的工作。因为相对于描绘人物，小林七郎更喜欢画风景，所以他很快就以美术设计作为自己的目标。1968 年经过锻炼后，他离开了东映动画成立了自己的公司——小林 Production，为大量的动画制作背景和美术设计。也许是作为教师的才能再次爆发，在自己的公司中小林七郎为日本动画界培养了大量制作动画背景的人才。男鹿和雄、水谷利春、大野弘司、秋山健太郎和小仓宏昌等人都是他的得意门生。

同时因为其在动画制作中缔造出了众多出色的作品，1986 年他获得了日本动画大赏美术部门最优秀奖，2009 年在东京动画博览会上获得了功劳奖。到了 2011 年，为了表彰小林七郎多年来为动画事业所做出的贡献，日本文化厅为他颁发了映画功劳奖。



↑老一辈的美术监督都有不俗的画工。

但是，作为老一辈动画制作人，小林七郎一直不提倡使用电脑等数码手段绘制作品，他认为现在很多的年轻动画人没有了参考和电脑就不能创造出理想的作品。而他的小林 Production 也一直坚持制作手绘作品。但随着成本的上升，他的公司开始连年裁员，直到 2011 年小林 Production 宣布解散，小林七郎也从动画制作一线退出。现在这位 80 多岁的老人仍然作为个人作家活跃着。

作品风格

小林七郎参与的作品众多，从早年的《福



星小子》《鲁邦三世》《少女革命》到《交响情人梦》，单从画面上确实很难看出小林七郎有何特别的地方。但作为一名美术监督驾驭了如此种类繁多的作品却没有丝毫违和感就证明了他的实力。在他负责的作品中小林七郎非常



↑为《东京糖衣巧克力》绘制的背景展现出了城市的喧嚣。

注意横纵立体的结合，而且他会自己推敲作品原著来确定场景是否合理。曾经有很多与他合作的动画人都说小林老师十分严格，出现一点矛盾的地方他都会要求重新描画背景。而小林七郎还非常注意刻画背景中的"空气"。光线照在空气上的不同颜色，淡淡的青与阴影的结合，通过这些他就将原本摸不到的事物塑造出来，烘托了动画的气氛。在他举办的个人展览中描绘空气和空间就是其最大的特色。

代表作

巨人之星
少女革命
剑风传奇
我的女神
To Heart
忘却的旋律
强殖装甲凯普
LOVELESS
BLOOD+
东京糖衣巧克力
交响情人梦
隐王
大正野球娘
会长是女仆大人

2.5.2 新海诚（まこと しんかい）

罗马字：Makoto Shinkai
生日：1973年2月9日
籍贯：长野县

人物简介

新海诚出生于长野县南佐久郡，后就读于中央大学文学部。在大学读书期间他就加入了日本Falcom游戏会社，1995年大学毕业后他正式加入了该公司。其间他以本名新津诚参与了包括程序、美工、动画与宣传影片制作的多种工作。在职期间他一直没有停止自己的动画短片创作，这时期的作品有：1997年的黑白短片《遥远的世界》，1998年的3D短片《被包围的世界》，2000年的黑白短片《她和她的猫》。其中《遥远的世界》获得eAT金泽'98特别奖，《她和她的猫》获得第12届CG动画比赛大赛奖。

虽然在Falcom的时候也制作出优秀的作品，但新海诚的动画创作还是因工作繁忙受到了一定影响。从2000年起他就开始进行《星之声》的制作，但是却一度停滞不前。经过考虑，新海诚在2001年5月正式向公司辞职，专心制作



↑《秒速五厘米》中樱花是背景中最重要的角色。

自己的动画。到 2002 年 1 月这部独立动画公布，精良的画面和凄美的故事震撼了业界，为他赢得了众多奖项，新海诚也成为众所皆知的青年才俊。

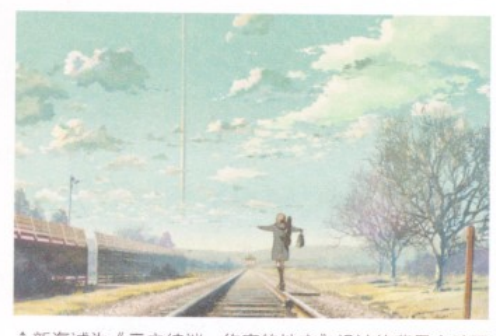
后来在 2004 年他的第一部剧场版长篇作品《云之彼端：约定的地方》发表，带领团队制作的这部动画克服了《星之声》这种独立作品各方面的不足，无论是作画、演出还是音乐都受到了好评，并且在 59 届每日动画比赛中压倒宫崎骏监督的《哈尔的移动城堡》获奖。从此新海诚开始以少而精的作品活跃在动画界，《秒速五厘米》《言叶之庭》都成为了叫好又叫座的经典，“新海诚”这三个字也成为一种精品动画风格的象征。



↑新海诚的作品总少不了对于倒影的特写。

作品风格

不同于大师小林七郎那样专精于艺术监督，新海诚包揽了自己动画制作中所有的重要工作，他既是作者、监督，更是美术监督。所以不像小林七郎要服务于各类作品调整背景制作的风格，新海诚只需要将自己心中的世界展现出来。他作为美术监督的风格一目了然，并且和小林七郎不同，作为年轻一代动画人，对于新技术的运用新海诚的手法也非常娴熟。人物对于新海诚的动画来说只是画面的一部分，他对背景的细致描绘已经达到了疯狂的地步。



↑新海诚为《云之彼端：约定的地方》设计的背景空旷而美丽。



↑多彩自由的云是新海诚非常喜欢的背景，他笔下的天空无比广阔绚烂。

天空、光芒和倒影是他最喜欢的背景要素。国内的 RPG 玩家对于《英雄传说 4：朱红之泪》还有《永远的伊苏 2》一定不陌生，这两部游戏的 CG 动画就是新海诚参与制作的。即便有公司和游戏本身故事的限制，也不难看出当时的新海诚就喜欢刻画一望无际飘满云朵的天空。而在他自己的作品中，路边的水洼，地铁的金属扶手，在这些小小的范围内新海诚都用倒影创造出另一片天地。缤纷的色彩配上动人的细节，新海诚所创造的世界美得令人窒息。

代表作

- 遥远的世界
- 被包围的世界
- 她和她的猫
- 星之声
- 云之彼端：约定的地方
- 秒速五厘米
- 追逐繁星的孩子
- 言叶之庭





2.5.3 山本二三（やまもと にぞう）

罗马名：Yamamoto Nizou
生日：1953 年 6 月 27 日
籍贯：长崎县

人物简介

山本二三出生于日本长崎县五岛市。初中毕业之后他就离开了成长的海岛，到城里的工业高校学习建筑和绘画。在东京设计学院学习后进入动画制作行业。在 1978 年制作的 TV 动画《未来少年柯南》中他第一次担任美术监督一职，随后因为其艺术性的画风而被高畑勋和宫崎骏等著名监督看中，多次参与到他们作品的背景画制作和美术监督工作中。现在山本二三是京都造型艺术大学客座教授，获得过 AMD Award 总务大臣奖，并在日本多地举办过背景艺术展。



↑山本二三非常擅长描绘这种木质的民家。

作品风格

因为小时候的生长环境，在山本二三的作品中总能感到一种朴实的自然美。人与自然的共生，穿插在城市之中的绿色，木质的房屋，路边的石板都给人一种温馨的感觉。而在《萤火虫之墓》中他又用背景刻画出了战争的悲伤。最被广大观众熟知的就是他所描绘的云彩。山本二三的云彩就如同一团团棉花堆积在天地的交会处，阳光照在上面又映射出不同的层次。他笔下的天空不像新海诚那般辽阔多彩，却有着无比的高度。即使他作品中有喧嚣的城市，但当镜头推向天空总有天高气爽的感觉。而山本二三的天空中这种独有的云彩也被称作“二三云”。试想如果《穿越时空的少女》这部动画少了山本二三的天空，那么真琴跃向天空的一幕就不会如此美丽了。



↑《穿越时空的少女》中的这个坡道在“二三云”的衬托下仿佛通向天的尽头。

代表作

天空之城
萤火虫之森
侧耳倾听
幽灵公主
CLOVER
千与千寻
神隐少女
剧场版 钢之炼金术师香巴拉的征服者
穿越时空的少女
川之光



2.5.4 男鹿和雄（おが かずお）

罗马字：Oga Kazuo
生日：1952 年 2 月 29 日
籍贯：秋田县仙北郡太田町

人物简介

男鹿和雄出生于日本秋田县仙北郡太田町（现在的大仙市）。高中从秋田县立角馆高等学校毕业后，他在专门的设计学校学习一年后中途退学，不过他在校期间就开始了动画广告的背景描绘工作。1972 年他加入了著名的小林 Production，并师从小林七郎。在《新木偶奇遇记》中第一次参与了动画的背景制作，随后在小林七郎的指导下担当了多部动画的背景工作。1975 年他从小林 Production 离职，在日本旅行了一段时间之后在仙台的一家广告公司工作了一年半。1977 年他回到了小林 Production，在制作了《神奇独角马》等几部作品后于 1982 年再次离开了公司。几个月后被《魔幻大战》制作组的椋尾篁的看中并参与其中，从而转职到 MAD HOUSE。1987 年通过山本二三的介绍男鹿和雄认识了动画大师宫崎骏并加入吉卜力工作室，先后参与了《龙猫》《魔法公主》《千与千寻》《哈尔的移动城堡》的制作。与此同时他还参与了众多广告的制作，还为日本女演员吉永小百合的诗画集绘制了插画，2007 年他在东京都现代美术馆举办了个人画展。

作为一位美术监督，男鹿和雄的性情更像一位画家。他说首先要喜欢绘画才能描绘出想要的作品。并且他常常去大自然中写生，只有通过观察才能准确地掌握事物间的比例，从而画出好的作品。男鹿和雄对于所用的画笔也很有追求，曾经因为笔的做工下降而烦恼。他为了得到好笔而与“熊野笔”的制笔人不断地交流试用，最后才做出了满意的笔。作为一名职业画家，男鹿和雄从没有在用笔上妥协过。

作品风格

男鹿和雄最善于描绘的就是人们的活动和美丽的大自然。他所描画的花鸟风月中带有强烈的感情，有一种不可思议的魅力混入其中。宫崎骏就非常喜欢他笔中的森林和动物，说从画中能够感受到人的温暖，通过柔和、鲜艳的颜色构建出非常美妙的背景。在合作过之后男鹿和雄的背景就成了宫崎骏动画中不可缺少的要素。男鹿和雄说：“自然界中的风景和植物都没有固定的颜色和样子。”所以他所描绘的事物都是从他的体验中得来。光、风甚至是气味都会影响观察到的事物，男鹿和雄就想把这份变化表达出来。他的画能给观赏者带来清新、振奋的力量。



↑宫崎骏动画中总少不了人与自然的主题，男鹿和雄正是描绘自然的大师。

代表作

龙猫
魔女宅急便
岁月童话
红猪
平成狸合战
侧耳倾听
幽灵公主
千与千寻
猫的报恩
哈尔的移动城堡
穿越时空的少女
悬崖上的金鱼姬



2.5.5 中村光毅（なかむら みつき）

罗马名：Mitsuki Nakamura
生日：1944 年 4 月 7 日
籍贯：东京

人物简介

中村光毅出生于东京上野，1960 年他中学毕业后就早早加入了东映动画。当时因为学生运动，很多希望从事美术事业的人都难以找到工作。中村光毅就是一名“画虫”，“无论是什么，只要让我画画就好！”带着这种心态他就加入了动画行业。

在东映动画工作 4 年之后，中村光毅于 1964 年转职到龙之子公司，在美术部负责美术和机械设定工作。当时的龙之子公司美术部几乎没有能够画机械的人，所以在大河原邦男加入前中村光毅的工作都非常繁重。很多作品不光是单纯的背景甚至作品整体都是中村光毅构想的，其间设计的众多军事兵器也为龙之子后来创作科幻系列打下了基础。

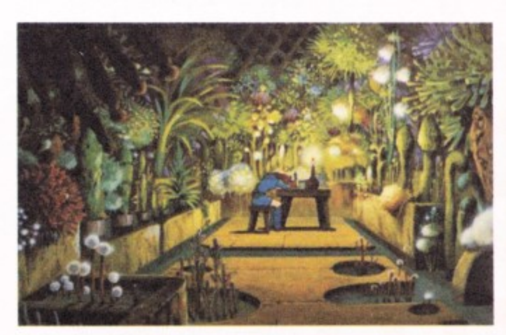
1972 年《科学忍者小飞侠》问世，这部作品无论是在脚本、演出、作画和美术上都远远超越其他公司的同期作品，中村光毅开始在动画界知名起来。而堪称日本机械设定宗师的大河原邦男也是在这部作品中因为中村光毅的推荐进行了战斗机等重要机械的设计。可以说这部作品的成功都得益于中村光毅对于动画整体世界的把控，和他指导的包括大河原邦男在内的龙之子美术部的努力。

在 1976 年中村光毅和大河原邦男一起创立了“机械师设计工作室”，开始专攻动画美术工作。从 1978 年以来他多次和富野由悠季合作，创作了《无敌机器人泰坦 3》等众多科幻作品。1979 年更是参与到《机动战士高达》的制作中。动画中的殖民卫星、月球、沙漠等毫无破绽的大舞台都渗透着中村光毅的力量。随后他们还合作了《机动战士高达》的剧场版以及《机动战士高达 Z》等作品。合作中还曾出现过因为美术部门压力过大，中村光毅向富野由悠季抗议，经过一番讨论后却接下更多工作而归的趣闻。两位动画大师的小小摩擦却为作品带来了更多的亮点。

之后中村光毅还参与了如《逮捕令》等很多耳熟能详的动画的制作。但可惜的是这位大师因口腔癌于 2011 年 5 月 16 日逝世，永远离开了他热爱的动画事业，享年 67 岁。

作品风格

不同于前面几位艺术监督，中村光毅的很多作品都没有现实的事物可以参考，他多负责科幻风格的动画。虽然他笔下的世界可能没有男鹿和雄那么美丽动人，但却有无可比拟的说服力。中村光毅参与过的动画超过百部，却从没有人去质疑这些世界的真实性，这就是中村光毅最伟大的地方。



↑将幻想描绘为现实，中村光毅生前给大家带来了无数艺术瑰宝。

代表作

科学忍者小飞侠
无敌机器人泰坦 3
宇宙战舰大和号
机动战士高达
传说巨神伊甸
北斗神拳
风之谷
机动战士高达 Z
逮捕令
冒险王比特

用旋律描绘故事

2.6 音乐人



随着动画市场的蓬勃发展，动画的制作也越发精良起来，音乐成为烘托动画整体气氛的重要元素。我们下面就介绍一些动画界顶尖的音乐人。

2.6.1 川井宪次（かわい けんじ）

罗马名：kenji kawai
生日：1957 年 4 月 23 日
籍贯：东京

人物简介

川井宪次 1957 年出生于日本东京。从小的时候起受喜欢音乐的父亲影响欣赏音乐，那个时候他很喜欢摇滚乐并且喜欢听著名歌手森山良子的歌。到了高中时期他拥有了自己的吉他，开始与别人组成乐队创作音乐。据川井宪次自己回忆，那个时候的他因为乐队练习就成了不良学生，经常旷课。后来他进入了东海大学工学部原子能工学科，枯燥的理科并不能激起他的兴趣，于是他又加入了音乐俱乐部。没过多久，因为沉迷于音乐，他的大学生活也以中途退学告终。父母考虑他喜爱音乐，便安排他到不远的尚美音乐学院学习。但川井宪次似乎就不是能够循规蹈矩学习的人，于是只坚持了半年他又放弃了在音乐学院的学习。



↑川井宪次的造型真是十足的艺术家，还带有他戒不掉的摇滚味。

不过川井宪次当时还没有放弃自己的乐队梦，他看到有乐队在招募成员便报名参加。本来乐队是招募大学生，川井宪次认为自己年龄还在大学生的范畴内，加上显得年轻的容貌，顺利进入了乐队。这之后他在这支乐队中接触了很多艺人，并为他们担当伴奏。这时一个偶然的机会到来，他参与了一个音乐比赛并即兴创作了一首曲子，这首曲子获得了竞赛的最优秀奖。随后一些广告和特摄影片便找到川井宪次来作曲，这给他带来了一定的收入，却也缩短了他参与乐队的时间。久而久之川井宪次的乐队生涯也随着时间的消磨而就此结束。后来在很长一段时间里他对音响设备产生了浓厚的兴趣，在自家进行录音等工作。川井宪次甚至一段时间认为自己可能未来就会以开设音乐工作室为生。这时过去有过密切交往的三ツ矢雄二找到他，希望他为话剧谱写伴奏，于是以此为契机川井宪次就开始了为影视剧等作品的音乐创作。

1986 年他为植冈晴喜导演的电影《精灵的私语》创作音乐引起了很多导演的关注。随后他就遇到了一生中合作最紧密的导演押井守并一起制作了电影《红眼镜》。押井守非常喜欢川井宪次的作曲风格，于是 1988 年拍摄《机动警察》时又再一次找到他。通过这部作品川井宪次成为了万众瞩目的作曲家，并奠定了他成为押井守御用配乐的身份。



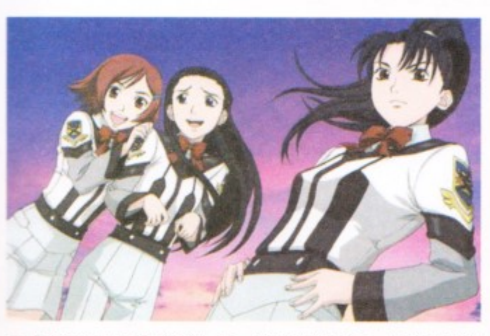
作品风格

川井宪次曾经长期研究日本民族音乐，所以在其早期作品中常能听到日本古典音乐的影子。如《吸血姬美夕》中的音乐就舒缓而优美，非常富有东洋风情。而《攻壳机动队》剧场版的配乐中所加入的日本古语演唱也给人留下了深刻印象。因为其对东洋风音乐的熟悉，他也常参与到一些日式恐怖影视作品的创作中，比如动画《寒蝉鸣泣之时》，还有前些年的3D版《贞子》。在这类配乐中他能在原本歌谣式的乐曲上加入不和谐的变奏，从而营造出非常惊悚的气氛。



↑《寒蝉鸣泣之时》中略带民谣风的恐怖音乐非常符合故事的剧情。

不过川井宪次给人留下最深刻印象的还是在与押井守合作科幻作品时那些气势恢宏的音乐。如果想要了解川井宪次，不得不听的必然有《机动警察》和《攻壳机动队》的配乐。在这些乐曲中听众能直观感受到他对于鼓点和节


↑《高机动幻想》谈不上是一部优秀的动画，但川井宪次的配乐却异常出色，很多人甚至在听歌后回去补课。

奏的执着。无论乐曲如何变换曲调，定音鼓总是稳健地强调自己的存在。所以即便是加入动听的女声，在川井宪次的音乐中也总有一种军队行进般的威武感。同时不光是民族乐器，川井宪次在管弦乐器的使用上也非常熟练。在其后期的作品中管弦乐更是占有很大的比例，乐曲风格变得抑扬顿挫、浑厚大气。所以我国电影《七剑》和《叶问》也特意找到他来配乐。


↑除去坚实的鼓点很难想象《Fate/stay night》的音乐也出自川井宪次之手，《骑士王的荣耀》可以说是他一次成功的风格转型。

川井宪次在配乐时最长考虑的是要营造怎样一种气氛，他在作曲时通常是要先看看已经拍摄出来的影片，如果是还未拍摄的部分他就尽量与导演进行深入的交流，了解导演所要展现的感情。川井宪次在作曲时常常提醒自己：演员在表演时是听不到音乐的，所以配乐与画面中的人物必须不能产生违和感，不然就浪费了演员辛苦的表演。同时在制作动画的配乐时他更注重配乐中情感的密集性，因为动画的时间相对有限，更需要快速将观众带入情节之中。川井宪次有时一天要创作6到8首作品，为动画和电影带来了无数气势恢宏的作品。

代表作

吸血姬美夕
机动警察
逮捕令
攻壳机动队 GHOST IN SHELL
圆盘皇女
御伽草子
风人物语
Fate/stay night
寒蝉鸣泣之时
机动战士高达 00
空中杀手
杀戮都市

2.6.2 菅野洋子（かんの ようこ）

罗马名：Yoko Kanno
生日：1964 年 8 月 13 日
籍贯：宫城县

人物简介

菅野洋子出生于日本宫城县仙台市一个不错的家庭，父亲是大学教授，而母亲是一位护士。从小家里就希望她能够按照自己的兴趣自由发展。3 岁起就开始接触钢琴，幼年时在雅马哈音乐教室学习音乐，那时就展露出非凡的作曲天赋。小时候菅野洋子参加了作曲竞赛并获得了一等奖，得到了大赛评委会中日本著名作曲家、指挥家芥川也寸志的欣赏。为了能够更好地发挥其才能，芥川也寸志便担任了菅野洋子小时候的作曲老师。



↑菅野洋子端庄文雅，很有女音乐家的气质。

1986 年，高中时期梦想成为一名小说家的菅野洋子大学考取了早稻田大学第一文学部。但是文学远没有音乐那样适合菅野洋子，不久她便放弃了这份学业。不久之后她参加了杉原彻等人组成的乐队 Tetsu100% 并出道。在乐队里她主要负责作曲和担当键盘手。在乐队期间她们推出了 4 张原创专辑。

1988 年，在乐队队长杉原彻的介绍下菅野洋子加入了日本著名游戏公司光荣（KOEI），为早期电脑游戏制作音乐。同年乐队 Tetsu100% 解散，菅野洋子便专心进行作曲工作。其间参与了著名的《大航海时代》和《信长之野望》等游戏的音乐制作。虽然在 ACG 领域作曲的起点是游戏音乐，但当时的菅野洋子却并不喜欢这项工作。因为当时游戏机的机能有限，又受到容量的限制，很难创作出她满意的音乐，所以她便离开了这家公司。



↑《宇宙牛仔》的音乐自由中带有奔放，在关键情节中又透着一种成熟的浪漫，是菅野洋子配乐作品中的经典。

但在光荣的工作让众多的广告公司注意到了菅野洋子，于是这些广告公司便找到她创作音乐。这个时期的菅野洋子开始被更多的业内人士所熟知，到了 1998 年她更是获得了广告音乐奖项的最高荣誉——三木鸡郎广告音乐奖。虽然获得了更多成功，但菅野洋子同样对创造广告音乐也不很满意。不过她承认在制作广告音乐时受益颇多。因为广告的观众层次非常广并且时间极短，她学会了用音乐快速抓住人心。

在广告界的成功让她被中岛哲也和石川宽等电影监督所看中，于是就开始参与影视作品的音乐制作。1994 年她应河森正治的邀请为《超时空要塞 PLUS》创作音乐而一炮走红。《超时空要塞》系列本来就是靠音乐发家的动画，在这部作品中菅野洋子得到充分发挥实力的空间。她为动画中虚拟歌姬沙朗创作的歌曲让很多动画观众第一次接触到新奇的 NEW AGE 音乐（风格多变而不拘一格，多应用电子乐器）。同时她也结识了另一位动漫音乐界才女新居昭乃。随后她又参与了渡边信一郎执导的《宇宙牛仔》。

其充满爵士风情的音乐又向业界证明了她的多才多艺。1996年在制作《天空之艾斯嘉科尼》中她结识了自己最中意的声优歌手坂本真绫，并为她创作了多首歌曲。这些歌曲更为坂本真绫赢得了“青春水晶”的称号，而菅野洋子也成为坂本真绫的音乐制作人。其后她们为《狼雨》等作品创作的歌曲更是动漫界永恒的经典。后来菅野洋子又和富野由悠季合作了《∀高达》，这时她的名字已成为动画界的一块金字招牌。著名作曲家田中公平甚至评价她“在菅野洋子出现后日本动画才更被世界所关注”。

值得一提的是在菅野洋子参与的众多作品中都出现了Gabriela Robin这位歌手的名字，其声音飘渺而动听，但其真实身份一直是个谜。直到2009年7月官方才给出了正式答案：Gabriela Robin就是菅野洋子本人！作曲家、制作人、歌手，菅野洋子的才华真是非常令人惊讶。

作品风格

想要给菅野洋子的音乐定一个风格是十分困难的一件事，因为其公认的最大特点就是多变。既可以是《超时空要塞PLUS》中前卫的NEW AGE电子乐；也可以是《宇宙牛仔》中令人情不自禁随之抖动身体的爵士乐；更可以是《∀高达》中气势恢宏的交响乐。仿佛只要交给菅野洋子一个主题，她肯定能创作出令人满意的音乐。在合作之前渡边信一郎曾找来菅野洋子的作品来听然后问周围的人：“这真的是同一个人写的？”而富野由悠季也曾感叹菅野洋子的作品：“实在难以想象这些工作都是一个人完成的。”

不过虽然乐曲的种类不同，令人惊讶的是稍加注意还是能从曲子的旋律中听出菅野洋子所特有的感觉。她的歌曲都有一种脱俗而带有幻想感的美。和川井宪次不同，菅野洋子从不在自己的歌中强调打击乐器，而把精力更多地放在展现歌手和旋律上。所以在坂本真绫已经离开菅野洋子独自走上歌手道路的现在，大家能想起她最美妙的歌声还是属于那些有菅野洋子作曲的歌中。并且在菅野洋子的音乐中经常会出现一些较长的旋律和节奏，让人很容易沉浸在音乐的世界中。



↑菅野洋子在处理两部TV版《攻壳机动队》的配乐时将主题定位在了科幻和刑侦剧上，区别于川井宪次但也非常优秀。

菅野洋子的另一个特点就是在创作欧美风格歌曲时的老练。无论是《狼雨》中的《stay》还是《gravity》，又或是翼神传说的那首《THE GARDEN OF EVERYTHING》，光从旋律和编曲上都难以想象这出自一位日本女作曲家之手。

代表作

超时空要塞 PLUS
天空之艾斯嘉科尼
宇宙牛仔
∀高达
狼雨
攻壳机动队 STAND ALOND COMPAEX
攻壳机动队 S.A.C.2nd GIG
创圣之大天使
黑之契约者
超时空要塞 F
剧场版超时空要塞 F 虚空的歌姬
剧场版超时空要塞 F 恋离飞翼
坡道上的阿波罗
东京残响
罗德斯岛战记 奇迹之海

2.6.3 梶浦由纪（かじうら ゆき）

罗马名：Yuki Kajiura
生日：1965年8月6日
籍贯：横滨

人物简介

梶浦由纪1965年出生于东京横滨，1972年跟随父亲到德国生活。因为父亲喜欢歌剧和古典音乐，于是梶浦由纪从小就学习钢琴，并经常为父亲伴奏。在德国期间她就尝试过自己作曲，曾为祖母写过一首名为《谢谢你，再见》的歌。梶浦由纪一直在联邦德国生活，直到初中毕业才回到日本。


↑梶浦由纪在演奏会现场总表现得非常低调，并不如她的音乐般多变张扬。

在日本东京都国立高等学校读完高中后，她又进入津田塾大学文学部英文科学习。高中期间她就加入业余爱好者乐队15 SAND负责键盘。大学毕业后梶浦由纪并没有从事音乐相关的工作，而是进入日本最大的电信公司NTT成为了一名技术人员。但工作期间她也没有放弃自己的音乐爱好，15 SAND虽然在方向性等诸多方面遇到困难但一直没有停止活动。1993年7月只剩下梶浦由纪、西冈由纪子、石川智晶的15 SAND改名成为“See-Saw”，并以第一章单曲《Swimmer》出道。直到1994年西冈离开乐队，梶浦由纪都把精力放在乐队和创作音乐上。伴随着西冈的离开See-Saw也停止了活动，但梶浦由纪还依然从事音乐创作，这时起她开始独立为广告制作音乐。

1995年她为电影《东京兄妹》创作音乐，1996年她为动画《新橙路》作曲，其工作范围渐渐扩散到电影、动画等各个行业。等到几年后梶浦由纪成名后大家才发现当年《新橙路》那首动听的钢琴曲《恭介No.1》是出自她手。2001年梶浦由纪接手参与动画《NOIR》的音乐制作，她将过去See-Saw的伙伴重新召集在一起合作了两首歌曲。活动再开的See-Saw便加入了音像公司JVC旗下。并且经过多年在音乐界的磨炼《NOIR》的音乐广受好评，梶浦由纪也走进了广大动漫爱好者的视线中。2002年梶浦由纪参与了日本国民动画《机动战士高达SEED》的音乐制作，成为了炙手可热的音乐人。作为一部类似于偶像剧的动画《高达SEED》捧红了一批歌手。而梶浦由纪为其量身定制的几首


↑这部《NOIR》可能已经渐渐被人们所淡忘了，但它却是梶浦由纪配乐生涯的转折点。

插曲《寂静的夜晚里》《水之证》《晓之车》都成为颇受观众喜爱的歌曲。尤其是梶浦由纪与南里郁香合作的《晓之车》更是感动了无数人。梶浦由纪将对于病逝父亲的思念和悲痛写进了歌中，让这首歌和动画中卡嘉莉与父亲离别的镜头达到了完美的融合。其后梶浦由纪还和南里郁香组成FictionJunction YUUKA并推出专辑。同时梶浦由纪更不忘让See-Saw为《高达SEED》及其续篇献上了两首ED《尽管我们曾在一起》和《你与我相似》，这两首歌都成为了



代表动画的经典，而 See-Saw 也成为广大动漫爱好者非常喜爱的一个组合。

伴随着《高达 SEED》的成功，梶浦由纪在动画界变得极具影响力，随后她一口气接下了大量动画的音乐制作工作。《舞 -HIME》《翼 · 年代记》《武器种族传说》都是由她包办配乐和部分主题曲，而在《loveless》等动画中她也为其创作了 OP 和 ED。可以说 2005 年前后动漫爱好者的耳朵遭到了梶浦由纪的集中轰炸。



↑《高达 SEED》不仅捧红了大量歌手，也给梶浦由纪一个创作大量角色定制歌的舞台。

而到了 2008 年梶浦由纪又有了大动作，她应邀负责《空之境界》系列电影动画的音乐制作。她不光为这部系列作品献上了极为精彩的配乐，更是推出了自己一手打造的组合 Kalafina。这个组合的歌手全部由梶浦由纪在歌唱比赛中亲自挑选，更根据歌手不同的音色和唱功做了细致的编曲。Kalafina 一出道便技惊四座，成为了拥有众多粉丝的人气组合。

直到现在梶浦由纪仍然是一位非常高产的音乐人，在动画中几乎总能发现她的作品。她用她的音乐一直在给观众带来梦幻般的享受。

作品风格

梶浦由纪的作曲风格明显，有着极高的辨识度。也许和长年在海外生活有关，她的音乐充满了异域风情。并且在编曲方面她非常喜欢使用小提琴和钢琴，还经常运用此起彼伏的人声合唱。她的这种风格被粉丝戏称为圣歌。并且在创作过程中她不但会使用英语、德语、西班牙语等各种语言，更是创造了自己的“梶浦语”。这多种要素的结合让她的音乐既不缺乏美感又大气十足。


↑《翼 · 年代记》穿越时空的设定使梶浦由纪在给这部动画配乐时异域风异常明显。

早期与梶浦合作《.hack//SIGN》的真下耕一曾说梶浦由纪是一个聪明而可怕的音乐家。因为她写出的音乐与作品结合得太完美了，让人不禁想要调高动画的背景音量。听她的音乐有一种中毒的感觉，不自觉就随之兴奋起来，愿意把音乐反复播放一遍又一遍。

同时她也是一位与其他歌手和声优合作非常密切的音乐人。她不但打造了 FictionJunction YUUKA、Kalafina 等多个音乐组合，还常常为声优创作配合剧情的角色歌。

代表作

NOIR
水瓶世纪
.hack//SIGN
机动战士高达 SEED
机动战士高达 SEED DESTINY
舞 -HIME
舞 - 乙 HIME
武器种族传说
翼 · 年代记
黑执事
魔女猎人
潘朵拉之心
魔法少女小圆
空之境界
刀剑神域
刀剑神域 II
Fate/Zero

2.6.4 大岛满（おおしま ミチル）

罗马名：Michiru Oshima
生日：1961年3月16日
籍贯：长崎县长崎市

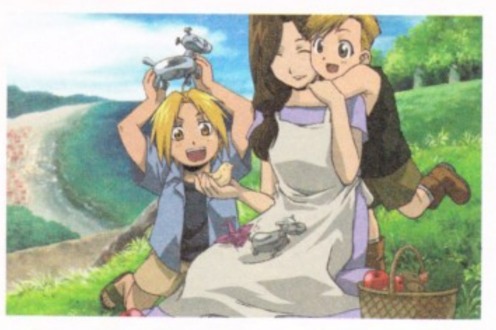
人物简介

大岛满1961年出生于一个普通家庭，父亲是一位电视台的记者。虽然不是什么音乐世家，但家人一直非常尊重大岛满的意见，根据她自己的兴趣让她学习了电子琴。小时候的大岛满常常跑到父亲工作的电视台去，有机会就会弹弹那里的电子琴。在高一15岁那年大岛满代表日本参加了法国的演奏旅行，并在第二年以16岁的年纪成为了世界电子琴大赛最年轻的大奖获得者而一举成名。本来获得此项殊荣的大岛满理应成为一名演奏者，但她却毅然决定转学作曲。而原因则是——体型太娇小弹琴太累……



↑大岛满是日本音乐界有名的美女音乐家，年轻时更是气质动人。

作为古典类型作曲家的大岛满其实在中学时就已经开始自己创作音乐，但那时她最先的作品竟然是摇滚乐。和很多年轻人一样，大岛满在年轻时接触了国外的摇滚和爵士乐，深受影响，于是就创作了一首名叫《疯狂机器人》的歌。大学时为了学习创作知识她选择了作曲学，后来在大学期间创作了第一部交响曲《御诵》。而大岛满走上影视配乐道路也是从大学时期开始的。当时她的一名同学带她前去一间广告公司参观，她觉得广告的音乐录制非常有趣，于是就写信希望能够在那里观摩，结果人家的回复是：紧缺人手，希望她直接来做兼职。于是大岛满的影视音乐创作之路就从兼职广告插曲开始了。



↑《钢之炼金术师》故事庞大而严肃，大岛满在这部动画中尝试了多种风格的乐曲，当然最令人难忘的还是那首插曲《兄弟》。

随着工作的深入大岛满也渐渐开始接触动画的配乐工作，其实早在1991年她就负责了《魔神英雄传》的音乐，但那时还没有多少人关注动画的配乐。真正让动漫迷记住大岛满这个名字的动画还是2003年的《钢之炼金术师》。从2003年《钢之炼金术师》播出到后来的数年，动漫界都笼罩着一股《钢炼》热潮。而其中的



↑看过这部《亡念的扎姆德》的观众并不多，其实这部作品的画面和音乐都非常优秀。

一首插曲《兄弟》也让人知道了大岛满这位作曲家。干净清澈的俄语童声配上朴实的伴奏，凄美的旋律很快就征服了观众的耳朵，更让人从心中感受到了爱德华兄弟间的亲情和他们对母亲的思念。随后大岛满又参与了《隐王》和





《亡念的扎姆德》等动画的制作，但她不像菅野洋子和梶浦由纪那样与歌手合作，使大岛满不常被动漫爱好者所关注。不过 2012 年的《绝园的暴风雨》又再一次让她走入了观众的视线。动画本身的剧情就如歌剧般凄美，大岛满更为动画创作了无比优美悲壮的配乐。每当角色吟诵起莎翁的台词时就会响起大岛满的配乐，让人有种欣赏音乐剧的错觉。



↑漂亮的角色加上大岛满精心谱写的音乐，《绝园的暴风雨》有一种其他动画难有的艺术感。

大岛满是一个活跃在各个行业间的作曲家，广告、电影、游戏、动画都少不了她的身影。值得一提的是 2009 年的我国电影《风声》的作曲也是大岛满，为了能够更好地与中国制作组合作，她两次来到北京与剧组商议情节与曲风。大岛满是一个非常勤勉的人，她曾在留言板上写过作曲第一是要靠体力，第二还是体力……虽然参与的作品众多，但大岛满对于每部作品都能配以最合适的乐曲，她经常吸收各种风格音乐的特点，带给观众最完美的视听体验。她希望当观众观看画面时音乐在第一时间就能把人带进这些作品的世界里。

作品风格

因为系统学习过作曲，大岛满的作品相比其他的作曲家更充满了交响乐的大气。她的作品主旋律清晰，带有很强的叙事性，时而悲怆，时而明朗，曲风多变。她在创作作品时总是最大限度地考虑相应动画或电影所要表现的主题和气氛。多年的电影配乐经验告诉她影视作品配乐和画面的契合度是非常重要的，有时甚至要精确到秒，在人物情绪的最高潮必须结合上音乐的最强音。于是在大岛满参与的很多作品中我们都有这样的感觉，每当回忆起一个经典的镜头，相应的那首曲子也会在脑中回响。试试在脑中记起《钢之炼金术师》中墓前的艾洛里克兄弟，《兄弟》感人的旋律也必然响起。



↑强烈推荐《绝园的暴风雨》的 OST，里面有不少乐曲都有让人无限循环的魅力。

而如果你看过《绝园的暴风雨》，只需找来《邂逅》《追忆》和《绝园》这三首 BGM，闭上眼睛逐个播放，那一幕幕凄美的画面就又会浮现在眼前。微笑着接受残酷命运的爱花，只能将悲伤埋藏心中的吉野，为爱而选择复仇的真广，肩负着保护人类重任的叶风，正因为有了大岛满的音乐才有了如此丰满的角色。音乐的出色能够带动整个作品气氛，这句话在《绝园的暴风雨》中更是得到了最大的体现。试想没有大岛满配乐的《绝园》，如歌剧般的美感将荡然无存。

代表作

魔神英雄传
风之大陆
花样男子
钢之炼金术师
花右京女佣队
钢之炼金术师 香巴拉的征服者
隐王
亡念的扎姆德
绝园的暴风雨

2.6.5 泽野弘之（さわの ひろゆき）

罗马名：Sawano Hiroyuki
生日：1980年9月12日
籍贯：东京都

人物简介

泽野弘之出生于日本东京，从小学6年级起就开始学习钢琴。在初中时他开始喜欢听摇滚乐，非常喜欢恰克与飞鸟和小室哲哉。初中三年级时也曾有和同龄人组成乐队的想法，但当他拥有自己的吉他时发现吉他压弦非常痛，虽然坚持到了高一但还是放弃了玩吉他组乐队的想法。从高一开始他就和作曲家平井伸亲学习作曲。后来就读于早稻田大学。



↑泽野弘之不但乐曲都透着一种帅气，本人也是一位潇洒的80后。

在大学毕业时他也和周围的人一样为自己的出路发愁，这时他只有一个想法就是从事和音乐相关的工作。于是泽野弘之便把自己创作的音乐录成磁带四处去参加比赛和寻找事务所。后来他在流行乐作曲家的比赛中胜出。但泽野弘之有一个梦想就是成为为影视作品作曲的音乐家。身为一名80后，他小的时候也饱受动画的熏陶，而他最喜欢的动画之一就是《机动战士高达》。当他小时候观看《机动战士高达》的电影版时就梦想自己能为高达谱写音乐。于是他就常和比赛现场结识的指挥家、音乐监督提起自己想做影视配乐的梦想。

后来泽野弘之就被介绍给了在inspect公司工作的制作人堀口泰史。最开始泽野弘之将自己创作的音乐给堀口泰史听，堀口并不是非常满意。于是不愿服输的泽野弘之便每星期都写出新的曲子交给堀口听。这个年轻音乐人的热情打动了堀口泰史，于是他便为泽野弘之提出了很多宝贵意见，并经常光顾泽野弘之的家。两人这样的交流持续了一年之久，在这一年中堀口泰史萌生了想和这样的年轻人一起开设音乐公司的想法。于是在相识的第二年堀口泰史便和泽野弘之一起开设了Legendoor。回想当时的热情堀口泰史自己都觉得不可思议。

2004年起泽野弘之就开始零散地从事音乐活动，直到2005年才推出了自己第一张作品。但是到了2006年他成功接到了数份电视剧的配乐工作，包括《护士小葵》《牙狼》和《龙医》等等，还有动画《Soul Link》和《夜明前的琉璃色》。而其中最引人注目的就是电视剧《龙医》的配乐。《龙医》剧情紧张而泽野弘之的配乐也大气而紧凑，并且带有强烈的时代感。电视剧播出后观众都对剧中的配乐给与了高度评价，泽野弘之也受到了各方面的关注。其后《龙医》系列电视剧的配乐一直由泽野弘之所担任。

2009年泽野弘之又为《战国BASARA》的动画进行了配乐，这次他充分发挥了自己对于摇滚乐的热爱，很好地完成了任务。而2010年一项梦寐以求的工作降临在他的身上，他有幸为《机动战士高达UC》谱写音乐。泽野弘之当时的喜悦是难以想象的。儿时看似不可能实现的梦想真的成为了现实，泽野弘之便将自己全部的心力都投入到这部作品当中。而最终的结果令所有人都心服口服。在动画的第一集中杰纲小队和刹帝利的战斗几乎用掉了动画的全部预算，而泽野弘之所谱写的《MOBILE SUIT》也与画面完美结合在一起。从索敌到交战，这首乐曲体现出了战场上交战双方细微的心理变化，并且带有强烈的科幻感，非常符合《高达》



的主题。而动画最后伴随着独角兽高达的启动所响起的《UNICORN》又无比恢宏大气，动画在这时戛然而止令人对下一话产生无限期待。这时的泽野弘之在广大动漫迷心中已是一位非常值得关注的作曲家了。

随后 SUNEISE 又把自己新原创动画《罪恶王冠》的配乐交给了他，泽野弘之再一次俘虏了观众的耳朵。樱满集拔刀时响起的《βios》将动画的帅气衬托到极致，很多观众因为不会念这个德语的标题而直接将这首歌命名为“拔刀神曲”。后来泽野弘之又参与到《进击的巨人》《斩服少女》和《ALDNOAH ZERO》当中。这时的泽野弘之已是一个响当当的商标，光是看到他的名字就会产生无限的期待了。而 2014 年 7 月的《ALDNOAH ZERO》已经注定又是他所缔造的神话，动画刚一播出就有无数观众寻求动画的 OST。而制作方却把发售日定在了 9 月，引发了网上众多粉丝只得自己截取音乐解馋的现象。而泽野弘之也和菅野洋子、梶浦由纪一样开始与歌手合作推出歌曲，《ALDNOAH ZERO》的 ED 就将是 SawanoHiroyuki[nZk] 这个名字诡异组合的出道作品。



↑《进击的巨人》中命悬一线的战斗和慷慨激昂的精神都很适合泽野弘之的风格，大人气的作品也进一步提升了他的名气。

作品风格

泽野弘之的作品多以交响乐为主，但时常会伴有电子乐器。作为一位 80 后音乐人，他非常清楚现在年轻人所喜欢的风格。他自己就表示喜欢有些吵闹的声音，加上他非常喜欢摇滚乐，所以在他的作品中时常是管弦乐与电吉他齐鸣。而他另一个作曲特点就是非常喜欢使用人声来烘托气氛，并且无论是歌词还是命名都十分钟爱德语。这样的配乐虽然无比酷炫，但确实难倒了很多想要查找音乐和翻唱的听众。另外泽野弘之在歌曲的命名方面非常随意，《ALDNOAH ZERO》中他所负责的第一首 ED 就叫作《A/Z》，而 OST 中曲目的名字干脆就是单曲的发售日期……



↑关于《ALDNOAH ZERO》的配乐，泽野弘之的乐迷只能表示 7 月的动画 9 月才出原声实在是一种煎熬。

虽然有人指责他的作曲风格单一，但泽野弘之实际上也在尝试诸多的乐曲风格。在学习作曲时他的老师就教导他多听一些不喜欢的音乐以丰富创作内容，而他也是这样要求自己的。无论他的音乐风格是否单一，但其音乐的出色程度无可厚非。每当他的音乐响起，观众的情绪便会随之激动起来，这便是一位影视作曲家最大的成功。

代表作

龙医
太阳之歌
Soul Link
夜明前的琉璃色
机神大战
战国 BASARA
机动战士高达 UC
青之驱魔师
罪恶王冠
进击的巨人
斩服少女
ALDNOAH ZERO

动画制作的强大助力

2.7 制作人

动画制作人的工作主要是规划制作进度表，策划安排进度，安排每日每天的制作进度，寻找制作公司并对外争取出资者，他是一部动画成功制作的保障。



2.7.1 铃木敏夫（すずき としお）

罗马名：Suzuki Toshio
生日：1948 年 8 月 19 日
籍贯：爱知县

铃木敏夫于 1948 年 8 月 19 日出生于日本名古屋市爱知县，是日本著名的制作人，也是吉卜力工作室的创始人。他曾任株式会社德间书店董事、德间书店吉卜力工作室公司主管人、德间书店吉卜力工作室事业本部本部长、东京大学研究生院情报学环特任教授、株式会社吉卜力工作室社长、公益财团法人德间纪念动画文化财团副理事长等职务。



↑日本著名的动画制作人铃木敏夫。他的老搭档正是大名鼎鼎的宫崎骏。

从私立东海高中毕业后，铃木敏夫离开名古屋，考入了位于京都的庆应义塾大学文学部社会学科。1972 年大学毕业后，铃木敏夫进入德间书店，参与了周刊《Asia 艺能》的制作。次年，他被调动至儿童电视主题杂志《月刊电视园地》。这个时期内，铃木作为记者，工作多数是与八卦新闻相关的。到了 1978 年，铃木敏夫所在的编辑部开设了一本新的动画杂志《Animage》。铃木敏夫被调到这本报道动画、漫画资讯的杂志做编辑，也因此和宫崎骏、高畑勋二人有了交集。但最初，铃木敏夫提出想要采访两人时，却遭到了高畑勋的拒绝。宫崎骏虽然没有明确拒绝，但却提出了相当苛刻的采访条件，这使得铃木敏夫不得不放弃了这次采访。



↑铃木敏夫与宫崎骏合作制作的动画电影《幽灵公主》，于 1997 年在日本上映。

虽然首次接触就遭遇了失败，但十分欣赏二人才华的铃木敏夫并没有因此放弃和二人接触。在与他的多次见面会谈中，高畑勋与宫崎渐渐开始接受铃木敏夫，他的一些想法也在工作上给予了两人帮助。1981 年，铃木敏夫与宫崎骏一起，提出了以《战国魔城》为题的动画企划。在向德间书店社长德川康快提出之后，这个提案被否决了。铃木敏夫并没有气馁，1982 年，宫崎骏开始连载《风之谷》的漫画时，他继续给予了宫崎骏支持和鼓励。1984 年，宫崎骏筹拍《风之谷》动画时，他和担任制作人的高畑勋一起，努力支持着这部动画的制作。在《风之谷》上映后，动画制作公司“Top Craft”亦随

之解散。为了继续支持宫崎骏及高畑勋的制作，铃木敏夫成立了吉卜力工作室。此时的铃木敏夫还未真正参与到动画制作里来。在原吉卜力社长原彻出走，铃木敏夫重整吉卜力工作室之后，也渐渐开始参与吉卜力长篇动画的制作。1991年，他作为制作人参与了第一部动画《岁月的童话》，此后便一直是吉卜力工作室的主力制作人之一，参与的作品中不乏《幽灵公主》《千与千寻》《哈尔的移动城堡》这种知名大作。



↑风靡一时的《千与千寻》，同样是铃木敏夫和宫崎骏合作的产物。

铃木敏夫是一个享受工作的人，他曾说过："把工作当工作的人是傻瓜，把工作当作玩乐才是最有趣的。"他平日里并不喜从电视报纸从获取资讯，而是喜欢通过"与人交谈"来获得信息和灵感。他对于动画制作十分用心，为了把握好剧中人物的性格，他甚至会将剧中的



↑2008年，二者再次携手合作，推出了新的动画电影《悬崖上的金鱼公主》，获得了广泛的好评。

主要人物都亲自绘制一遍，认真地揣摩和体会。他自认是一个"编辑型"的制作人，会在与监督讨论中决定作品的方向。他曾把制作人和监督的关系比喻为"警察"和"犯人"，意为制作人要从监督的对话中，解读出监督真正的意思，这就好比警察在审问犯人时要做到的。曾与他合作的押井守对于铃木敏夫这种强硬的个性颇有微词，押井守曾在访谈中提起铃木敏夫，称在吉卜力手握大权的他为"苏俄KGB头子"，并指出《机动警察PATLABOR》里的后藤喜一这个角色就是以铃木敏夫为原型的。

代表作

岁月的童话
红猪
平成狸合战
侧耳倾听
On Your Mark
幽灵公主
我的邻居山田君
千与千寻
猫的报恩
梅伊与小猫巴士
攻壳机动队2无罪
哈尔的移动城堡
可携式机场
Space station No.9
飞天都市计划
地海战记
水蜘蛛纹纹
寻找家园
种下星星的日子
悬崖上的金鱼公主
借东西的小人阿莉埃蒂
鼠相扑
酵母君与鸡蛋公主
寻宝
来自虞美人之坡

2.7.2 石川光久（いしかわ みつひさ）

罗马名：Ishikawa Mitsuhisa
生日：1958 年 10 月 30 日
籍贯：东京都

石川光久于 1958 年 10 月 30 日出生于日本东京都八王子市，是日本著名的动画制作人和实业家，也是 Production I.G 的社长。

石川光久进入动画这一行业可以说非常偶然，他的大学是在一所叫“明星大学”的学校上的。这是日本一所二流私立大学，他所学的专业其实也和动画毫无关系。还在念大学的石川光久沉迷于玻璃木偶戏，并在当时加入了一家木偶剧团。在他的剧团远赴墨西哥访问演出时，还在念大三的石川光久打算找一份短期兼职，于是他选择了到龙之子公司求职。实际上，当时的石川光久并不知道龙之子是一个动画制作公司。



↑作为一个“什么都不会”的动画门外汉，石川光久成为制作人的经历可谓十分励志。

当时的龙之子已经在业界有了相当的名气，公司里也算是人才济济。进了公司之后，没有绘画基础的石川光久并没有参与到动画制作的核心工作中去，他的主要工作就是给动画制作的相关人员打杂、收集画稿等等。催画稿这个工作，虽然没有什么技术含量，但干起来非常辛苦。因为工作的烦琐，那个时候的石川光久经常要持续工作很长时间，甚至没有办法回家。但喜欢挑战的石川光久却从来没有抱怨过，他对动画这个领域充满了好奇，因此在工作上也做得非常投入。石川光久光久这种洒脱却认真的个性也是他成功的重要因素。他参与的第一部动画是《黄金战士》，因为和作画监督中村孝十分谈得来，对于什么都不懂的他来说“做出有爱的动画”似乎是比预案和利益更重要的事，他甚至放话让中村孝“按照自己的想法尽量去画”。这种看似冒险的行为却得到了意外的结果，虽然增加了不少作画张数，但因为动画师们都对此充满了热情，不但没有耽误动画的制作，反而在作画上得到了相当不错的评价。

在龙之子干了整整一年之后，石川光久的大学学习也进入了尾声。但在此时，石川光久却突然提出想去流浪，并立刻动身前去肯尼亚。谁知这一走就是十个月，他不仅去了肯尼亚，还去了以色列、俄罗斯和中国，经历了一次漫长而艰险的“流浪”。在这十个月的旅行结束后，命运再次推了石川光久一把——面临求职问题的他，在火车站巧遇了当时龙之子的“四天王”真下耕一。真下耕一以《未来警察浦岛人》为筹码，力劝他回到龙之子继续工作。石川光久欣然应允，回到了龙之子再次开始了自己的动画制作生涯。



↑《攻壳机动队 2 无罪》的惨败让石川的公司面临了几近破产的危机。

有了之前的经验，石川光久很轻松就接手了新的工作。这个时候，石川光久萌生了想要自己创作的心态，但是在多番尝试后，最终，在画画上没有天分的他放弃了这一想法。也正因为他自己不会画画，所以他对于画师们是非常尊重的。他曾在访谈中说过：“我不会画画也不会上色，

因此对于每一位画师和上色师都抱持着相当的尊重。我认为，什么都不会做其实就是我的长处，正是它让我能够把这份尊重的心情一直维持到了今天。”事实上，这份“尊重”就是石川光久的“领导力”所在，与其说他“什么也不会做”，倒不如说是他有“能够发现团队里每个人的闪光点，并把这批拥有才能的人团结起来”的才能。

但是好景不长，由于当时龙之子制作环境的恶化，公司里大批人才纷纷流失，石川光久在此时也萌生了去意。由于新鲜劲儿过了，他甚至想要退出动画界，去别的行业继续打拼。但这次他没有说走就走，而是接手了一个不被众人看好的原创剧本，打算制作最后一部作品作为告别，这部作品也是他在龙之子制作的最后一部作品《赤色光弹吉利安》。考虑到龙之子当时的情况，石川光久成立了龙之子制作分室来制作这部动画。正是因为这部动画，石川光久结识了动画人后藤隆幸；而因为担任导演的西久保瑞穗的引荐，石川光久认识了来动画制作组帮忙的押井守。在石川光久的带领下，《赤色光弹吉利安》以极高的质量完成了。



↑《新世纪福音战士》剧场版《新生》和《真心为你》的制作人也是由石川光久担当的。

这次制作再次燃起了石川光久对于动画制作的热情，在动画制作结束之后，他并没有解散龙之子制作分室，而是以此为基础，和后藤隆幸合作成立了一家新的公司——I.G 龙之子。此后，石川光久便开始以制作人的身份参与动画制作。他在 I.G 龙之子成立之后，第一部由他担任制作人的作品就是 Production I.G 的当家作品《机动警察剧场版 剧场版》，这也是押井守和石川光久的第一次正式合作。作为制作人，石川光久给予监督的发挥空间是相当大的。因为他本身洒脱的个性和早年的经历，他一向秉承着“把工作放手交给想做的人去做”这一理念。也正因为如此，“鬼才”押井守与他的合作非常愉快。哪怕是在《攻壳机动队 2 无罪》票房惨败之后，石川光久还是没有放弃对押井守的信任，于 2008 年继续以制作人的身份参与了押井守《THE SKY CRAWLERS》的制作。除了押井守之外，石川光久也曾与庵野秀明合作，担任过《新世纪福音战士 新生》《新世纪福音战士 咏叹调 / 真心为你》的制作人。这个曾经的动画门外汉，如今已经是日本动画界首屈一指的著名制作人。



↑与押井守合作制作的《THE SKY CRAWLERS》，改编自森博嗣的同名原著小说。

代表作

赤色光弹吉利安
机动警察剧场版 剧场版
八神君的家庭事件
幸福的模样
亚尔斯兰战记
电影少女 -Video Girl AI-
HUMANE SOCIETY
流行机学生霸
Fantasia
地球守护灵
机动警察剧场版 剧场版 2
蓝色蝴蝶鱼
攻壳机动队
BLUE SEED2
装甲的龙骑兵
新世纪福音战士 新生
新世纪福音战士 咏叹调 / 真心为你
攻壳机动队 2 无罪


Illustration:白金水道水
动画制
“动画制作
个公司出资
也会基于出

Encyclopedia of ACG

第三章 日本动画公司

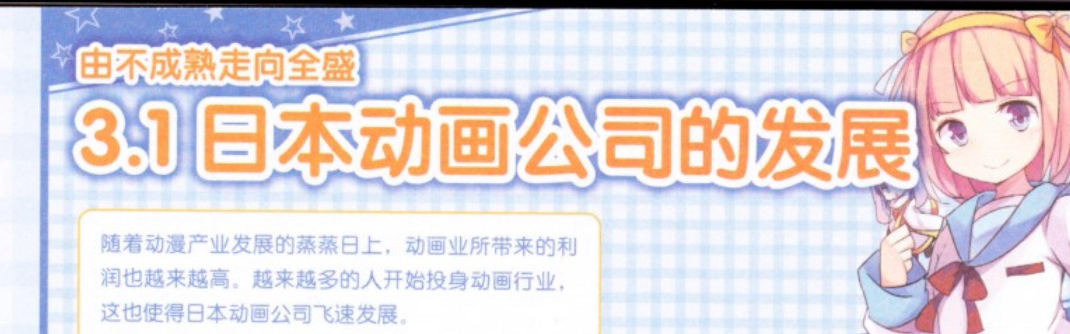
盘点活跃于业界的动画制作公司

在动漫产业成为了日本一大支柱产业后，动画制作公司也如雨后春笋一般地涌现出来。在多如牛毛的动画制作公司中，想要脱颖而出，就必须拥有自己的特色，走出一条属于自己的动画制作之路。

公司历史 / 动画特色

动画制作委员会

“动画制作委员会”是一种在制作动画时分散风险的方式。由多个公司出资，在分散了资金风险的同时，如果有收益出现的话，也会基于出资的比例进行分配。



由不成熟走向全盛

3.1 日本动画公司的发展

随着动漫产业发展的蒸蒸日上，动画业所带来的利润也越来越高。越来越多的人开始投身动画行业，这也使得日本动画公司飞速发展。

3.1.1 日本动画公司简述

早期日本动画公司情况

动画属于视听艺术的一部分，是将电影艺术与绘画艺术、音乐艺术等相结合起来的一种新型的小众艺术种类。这里的小众并非指受众小，而是说在一个巨大的艺术浪潮下，动画并不算是真正的艺术品。它与其他八大艺术相比还有很长的路要走。

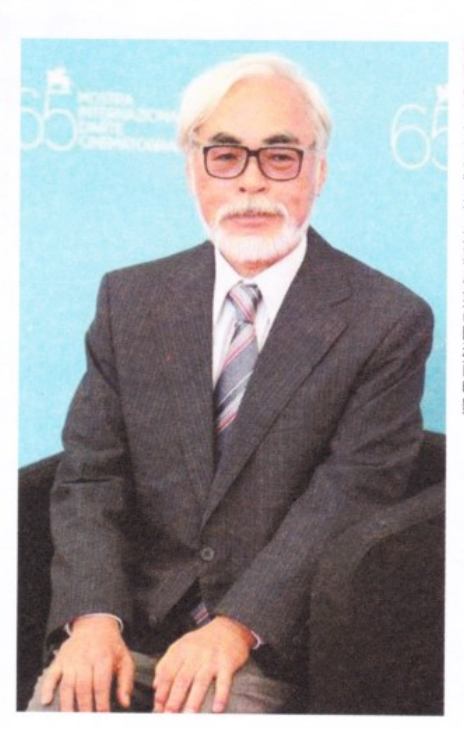
动画与漫画是相辅相成的，没有前者，后者的发展就会拖延到更久之后才会出现。而我们现在看到的动画大多被两个地方所承包。一个是美国迪士尼。在皮克斯的帮助下，迪士尼将米老鼠和唐老鸭的阵容逐渐扩大，但是迪士尼在我们的眼中更像是一个游乐园的代名词，或者是一个各项全能的企业，而不是真正的、纯粹的动画产业。而另一处就是日本了，也是我们最熟悉的动画。



↑东映动画是日本第一家动画公司，成立至今已有66个年头，见证了日本动画的兴衰荣辱。

动画若不商业化，本身并不具有价值和价格，就是一群有兴趣的爱好者将漫画变得动起来的一种艺术形态。在皮影戏的年代，动画被当作消遣娱乐的措施，同时也是一种宣扬信仰和信念的传销手段。

真正的成熟，还是经过了一些波折。



←宫崎骏是日本当代最伟大的动画监督，同时也是东映动画出身的。他的《千与千寻》是日本票房最高的动画电影。

动画的商业化是从美国开始的，作为经济界的龙头，美国在各方面展示出的经济力量都是不可小觑的。迪士尼在他们的手里，从无声动画变成了彩色，从虚拟变成了现实，到现在米老鼠做过什么我们可能不知道，但我们知道，三个不同心圆组成的图案就是米老鼠的LOGO。

然而，在动画方面，跟老大哥不同的亚洲，

也有着非同小可的发展。但是最初，这些动画很少是为了赚钱，更多是为了娱乐而产生的。

《大闹天宫》《哪吒闹海》等动画，在当年也是制造了不小的轰动，这也是我国动画的起步阶段。

而在1952年的日本，一部到现在都影响着一批人的漫画《铁臂阿童木》诞生了。

《铁臂阿童木》是日本漫画动画大师手冢治虫的成名作，他绘制的这部科幻漫画在1963年动画化之后，一时间成为了世界热议的话题，大家首次知道了日本独有的特色。到现在"阿童木"依旧是日本动画的一个符号。

《铁臂阿童木》是中国引进的第一部外国动画，也是从那时起中国人开始关注了日本动画的发展。

现在，日本成为了世界第一的动画强国，在动画的生产与经营、盈利方面远超世界其他国家。日本动画的一切成就都要归功于两点：1.日本独特的绘画方式；2.日本独特的动画产业链。

建立一个公司需要的是人才和经费，1961年的手冢治虫拥有这两个重要的条件。于是他建立了"手冢治虫制作动画部"，1962年更名为"虫 Production"，这就是日本最早也是最出名的动画公司之一。

但当时"虫 Production"的规模还不能和现在的动画公司相提并论，但他们无疑制作了最早最经典的一批动画。

可在日本乃至中国的古语里都有"坎"的说法，十年对很多东西而言都是非常具有挑战性的，许多新鲜事物都熬不过这个周期。虫 Production 也不例外，作为最初的动画公司，虫 Production 在1973年倒闭，欠下巨额债款。不过手冢治虫并没有气馁，依旧画着漫画。

手冢治虫去世后，像宫崎骏等知名动画监督才纷纷成名，并且在世界范围影响甚大。

最初的动画公司都和虫 Production 一样，是一群人组成的小工作室，大多数人都身兼数职，和现在各司其职的状态略有不同，制作动画的方法也很笨拙，按照规定帧数一帧一帧地画，这也是为什么那个年代经常会有很多一样的场景，这都是公司人手不足导致的结果。

工作室的性质很少是为了盈利，但是虫 Production 的失败让他们吸取了教训，更多的新兴公司把目光放在了成年人领域，毕竟家里的电视大多时间都掌握在成年人手中，很多并不是给小孩子看的动画渐渐成为了主流，到现在也是这样，很多儿童动画走入低谷，而给成年人看的动画，比如战争题材、美少女题材、日常题材都是主流作品。随着观众素质的提高和年龄的成长，日本的动画公司开始形成了一条龙的产业链。



←《花仙子》作为最早的少女动画之一，让无数的男性观众也记忆犹新，其主题曲也是非常动听的。

相关产业的发展带动了动画的发展，正因为日本动画从一个娱乐题材变成商业产品，才促成了动画公司的兴起；但也正因为动画公司的逐渐发展壮大，政府与政策的大力支持，才让日本动画走向了不同的发展道路。说到底，日本动画之所以能够成功，是日本人骨子里的一种革新精神成就的，他们不喜欢拘泥于某种东西的表象，而是更喜欢挖掘内在。如同他们的电影一样，日本的艺术永远都不只是浮于表面，漫画如此，动画如此，轻小说如此，游戏更如此。

←宫崎骏是日本当代最伟大的动画监督，同时也是东映动画出身的。他的《千与千寻》是日本票房最高的动画电影。

动画被
扬信仰

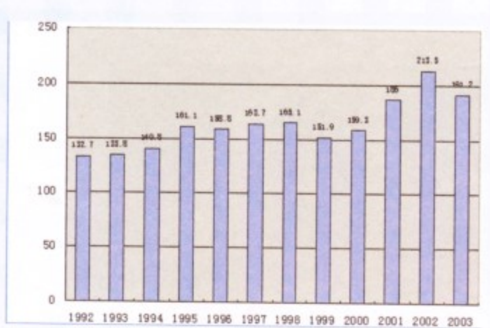
作为经
济力量
，从无
，到现
我们知
老鼠的

亚洲，

日本动画与其产业链

作为世界第一的 TV 动画强国，日本有着不同于其他国家的动画运营方式。

TV 动画的意思是“首次”公开播映采用电视形式的动画片，这是日本最主要的动画放映方式。在众多国家原创动画冲击下，全世界的 TV 动画仍有 60% 以上是日本的动画，由此可见日本动画在国际范围占了多么大的比例。而日本每年的 TV 动画产量也高达 2500 到 4000 部之多。



↑从这个统计图可以看出 2002 年的时候动画产生了爆点，2004 年之后这个统计图还是直线上升的。

在日本，讲谈社、集英社、小学馆、白泉社四大出版社，占据着日本 TV 动画的主导地位，他们的作品改编动画有完整的产业链。漫画、轻小说等，不仅这些青少年读物，还有一些老年读物和成年人读物的作品也会被改编成动画，大量不同类型的出版社成为了动画公司的投资商，让这些公司得以运营。同时也促进了日本动画的规模逐渐壮大，并且渐渐地把动画变成了全年龄层均可观看的作品。

日本动画的投资成本是我们所想不到的，因为在我国，如日本那样的动画制作几乎不可能。

看动画的人们都知道，日本 TV 动画的长度是一集 24 分钟，分为季番（10-13 集不等）、半年番（22-26 集）、年番（50 集以上）。而 24 分钟的动画，一集约为 1000 万日元（最低）。这样算下来，26 集以下的动画就需要 2.6 亿日元作为成本费。而 TV 的动画主要回本途径是蓝光与 DVD 的贩卖，还有广告赞助等等。

但和我们所知道的常识不同，日本的动画公司也不全是一些富豪企业，他们大多也都无法独立完成动画制作，这一点与中国的动画公司无异。可在日本，毕竟动画已经有超过 60 年的历史，很多大中型企业都愿意出资赞助动画的制作与放映。动画制作公司与投资法人达成协议之后，便按一定的投资模式进行合作。

现在逐渐进入一个稳定发展的娱乐时代，有人曾说现在全世界都已经进入了“ACG”时代。

“ACG”之中，A 代表 Animation（卡通动画），C 代表 Comnics（漫画），G 代表 Game（游戏）。它的三位一体，拼凑出的是一个全新时代的棋盘。棋子并不是作品，而是观众，作为 ACG 的爱好者，大多数人都是心甘情愿地被 ACG 俘虏，因为这些东西的确有着这样的魅力。

而在世界范围内，又有谁能比日本还有资格成为“ACG”新时代的领跑者呢？

日本的动漫内容产业市场的总体规模，包括动漫衍生产品市场，诸如动画人物的使用授权、动画人物的玩具制造等，据估计已经达到 2 兆多日元，广义动漫产业占日本 GDP 的 10% 以上，它已经成为日本第三大产业。


↑《最终幻想》走过了 27 个年头，《最终幻想 14》登陆全世界的网络，成为 2014 年秋季最受欢迎 MMORPG。

动画的商业市场大体分为三块：动画电影、TV 动画、动画录像 / 蓝光 /DVD。1970 年后，日本动画作为一大文化产物迅速地发展壮大，将整个世界的动画几乎垄断，在迪士尼和皮克斯的攻势下，日本动画还能够占领大量的市场，这足以证明日本动画的魅力，以及他们对宣传的重视。

90 年代是日本动画保持稳定上升的年代，其中微量起伏对那时的动画发展而言并不能算是什么冲击。21 世纪后，日本动画的收入已经远超其他国家，可能还无法在受众范围上与美国的动画电影比较，但单从成本上而言，并没有落后太多。



←《龙珠》可以说是一个时代的象征与代表，它是许多人的童年，人们对《龙珠》的爱是一种对日本动画的肯定。

伴随着文化娱乐产业的兴起壮大，日本从政府到社会各界都普遍认识到动画产业的美好前景，加大了对它的支持力度。

日本每年都有文化勋章，颁予对日本文化有贡献的人，不少漫画家、动画家都获此殊荣。日本动漫大家可以把作品陈设在国立美术馆和博物馆，有时官方甚至出资在海外进行展览。

↑影碟销售是现在日本动画最为盈利的一个手段。每个月公信榜的蓝光销量榜单也是最能证明动画人气的数据证明。

而在这么多动画中，我们挑选了质量高低不同，公司和类型也不同的若干作品进行分析，得出了日本动画公司的运营方式，这是 TV 动画产业链中最重要的组成部分。分析一下日本动画产业的特点和成功之道，对于我们更好地理解动漫文化、欣赏动漫作品，是很有帮助的。

日本动漫产业

日本的动漫产业有着相当完整的产业链，年产值超过 200 万亿日元，占日本国内生产总值（GDP）的 10%，与汽车制造业、电子技术产业并称日本三大支柱产业。

3.1.2 日本动画公司现状

正规成熟的日本动画公司是如何组建的

动漫是“动画”和“漫画”的合称。在日本，动画与漫画经过各自不同的发展阶段，现在均已成为相当成熟的产业，彼此各成体系，同时又存在紧密的联系。

日本动画片的制作模式是多方投资，共同分摊风险和分享版权。大多数的动画公司都是由小小的工作室逐渐壮大成为独立的大型企业的，但是现在尽管有许许多多的动画公司，但真正意义上能够独立完成而不靠其他企业扶持的，最多也不过 5 家罢了。



↑《蓝宝石之谜》是由 Gainax 出品，根据凡尔纳的巨著《海底两万里》和《神秘岛》改编的 39 集动画片。

赞助商一般都会与广告代理商订立年度广告计划，广告代理商拿出赞助资金总额的 80% 给电视台，电视台将所得的 40% 拨给企划公司，企划公司再将所得的 76% 交给制作公司，用于制作动画。然而光靠这些钱是不够的，企划公司会采取各种方法增加收入，以便追加投资。譬如，授权给玩具公司、授权给音像制作公司、授权地方电视台播映、授权电子游戏厂商等，从中获得版权收入。这样的模式有两个好处：一是多方投资，降低了各自投资风险；二是在制作前期，各投资主体可以互相协调配合，制订出一个完整的运营计划，例如约定在特定时间段电视台播放某个 TV 动画，从而也可使某个周边产品在相应的时间及时向市场推出。这种做法能够保证投资取得回报，因为电视台、音像发行商、出版社和周边产品制造商，甚至分销商一般都是在确保投资能够回收 70% 的情况下才参与投资。

虽说在组建动画公司时，金钱的作用无可替代。但是相对的，“人”也是重要因素。据日本智库三菱研究所调查，喜欢动漫的人在日本占 87%，而持有与动漫形象相关产品的人占 84%。喜欢动漫的人已不仅仅限于青少年和中年，近年来，动漫产品开始进入老年人的生活，在东京郊区一所养老院里，近一半的老人热衷于动漫产品，以至于成立了“动漫欣赏会”。

仅以 2004 年广岛国际动画节的入场者年龄为例，统计数字显示，入场者中 10 岁以下占 2%，10~19 岁占 13%，20~29 岁占 25%，30~39 岁占 28%，40~49 岁占 17%，50~59 岁占 10%，60~69 岁占 3%，70 岁以上占 2%。如此分散的年龄分布，从侧面反映了日本动漫的消费者基础之雄厚。



↑广岛国际动画节与昂西国际动画节、渥太华国际动画节、萨格勒布动画节并称为世界四大动画节。

动漫人才既要有创造力，又要具有团队合作精神；既要有基本技术，又要有专门学科知识。日本出版社承担了一部分培养漫画家的责任，他们会发掘新人新作，并提出指导性的意见；而在动画领域，日本有许多动画大专院校，动画人才毕业后会进入大动画公司工作学习。

日本动画公司的组建最初都是由一个监督、制作人带领着一些骨干成立的工作室。这些动画公司如果是刚刚起步，没有黄金制作人和著名监督脚本家的话，他们会先争取到一些二三线作品来进行制作，也就是我们所说的“外包”动画。很多日本动画也会交给中国公司来外包制作，中国的动画制作因为人员成本费用很低，所以是日本大多数动画外包的首选。


←像《未来日记》这样的动画是由多家动画公司合作而成的，其中也包括来自中国的外包制作。

工作室的作业大部分是“演出”“系列构成”“分镜”，也就是在总监督的挂名下，负责监督该做的工作，之后给原作的监督去进行最后的剪辑工作。这些工作大部分无法让员工有很好的发挥余地，因为像是演出、分镜都是由单独人员进行。

在刚刚成立的动画公司之中，除了总经理和上层顾问之类的人，最为骨干的就是动画制作人员。

我们比较熟悉的演出、分镜，他们一般都是两到三个人，比如现在新房昭之要拍一部新的动画，他会让自己挂名，并且找到一个拿出比较成功案例的外包公司进行制作简单的分镜和演出，感觉没问题之后，这个公司便可以制作动画。

公司人员最多、流量最大的则是负责动画原画那部分人，他们虽然是动画公司的灵魂人员，但也是齿轮员工，担任着工作量最大的输出工作，做的工作也是最为枯燥和繁复的。有的时候，遇到一个苛刻的监督，一个画面甚至要调整好几个月不止。所以，原画师的更新换代是最为频繁的。

当一个工作室的分镜和演出都有着不少成绩之后，担任这个职务的人一般就会成为监督，在有了监督之后，基本上工作室就可以转型成动画公司了，一个成熟的企业团队，有着成熟的工作流程和工作精神，只要通过不停地磨炼就可以成功。

这类动画公司屡见不鲜，到现在已经成为大型动画企业的就有 SHAFT 和 GAINAX。

日本动画的经营模式

根据调查的资料，日本到底有哪些动画经营模式，我们这就来一一解读。我们能知道日本动画的经营模式分为 NHK 主导模式、五大民营电视网络主导模式、制作委员会主导模式、半制作委员会模式、SPC 模式这五种主要模式。

日本动画不是最早进行商业营销的，更不是最赚钱的。然而，如果说到动画产量，那么日本是当之无愧的世界第一。这并不是说日本动画有多么丰富多彩，或者经典绝伦；而是因为日本将动画当作一个重要产业，这比其他特点都要重要得多。

NHK 主导模式

NHK 的全称是 Nippon Hōsō Kyōka，这是“日本放送协会”的罗马音。是日本唯一一家准许政府参与的传媒法人，也是日本第一家根据《放送法》而成立的大众传播机构。信号覆盖日本全国。各都道府县也设立着有相当节目制作能力的电视台。根据日本《广播法》规定，NHK 不能通过播放广告以获取收入，经费主要来自国家拨款和强制向国民征收。NHK 的子公司 NHKENTERPRISE 负责制作节目内容。而动画片主要是由 NHKENTERPRISE 与电通共同出资筹办的“综合 VISION”进行投资和策划，统

一给动画制作公司支付每集 1100 万日元的制作费。NHK 主导模式动画在经营上有个致命的弱点：因为不能播放广告，即使是自己投资的动画，其 DVD 和周边产品也无法在 NHK 上做宣传。这种束缚直接打击了 NHK 投资动画的积极性；同时 NHK 又是海外节目的引进大户，与其冒风险去投资原创作品，不如利用强大的海外关系第一时间引进海外节目，更能充分发挥自己的竞争优势。所以最近的 NHK 模式动画只有《彩云国物语》《棒球大联盟》等少数几部。这种投资模式不太具备代表性。

五大民营电视网络主导模式

日本五大民营电视网络是指 NNN/NNS、ANN、JNN、TXN、FNN/FNS。它们每个网络都内设有核心台、准核心台和加盟电视台三种机构。



↑由于不得不缩减经费，作为 21 世纪影响力最大的青春小说之一的《彩云国物语》的动画并没有给太多人留下印象。

核心台全部设在东京，负责策划和制作节目，在关东地区播放，并且把节目（很多情况下把节目和广告捆绑在一起）投放给属于同一网络系统下的加盟电视台。加盟电视台实质上就是五大网络设置在各个地区的地方电视台。准核心台一般设在关西地区，可以辅助核心台在关西地区的业务。各网络旗下的五家核心台分别为：日本 (NNN/NNS)、朝日 (ANN)、TBS(JNN)、东京 (TXN)、富士 (FNN/FNS)。它们是日本规模最大的五家民营电视台。

五大民营电视网络主导模式是由核心台主导制作，著作权仍主要归动画制作公司所有。核心台从中收取的回报除了播放权外，还有一些业界规定的权利。通常为两年内在同一电视网络下的每个电视台中播放两次，并且在作品播放头一年内可以收取作品商品化收益的 10% 至 20%。在头两年内，一般禁止在日本的其他网络系统下的电视台中播出，并且海外的播放权收益是归核心台所有。一些日本 TV 动画在日本国内播放两年后才在海外播放，就是因为海外的引进机构想在播放权由核心台回归动画制作公司后再廉价购入。

制作委员会主导模式

制作委员会主导模式，是现在绝大多数日本 TV 动画采用的投资模式。这种模式下企业以“赞助商”的名义组成制作委员会，投资动画制作，然后通过广告代理商向电视台购买播放时段，播放他们投资的动画。第一部成功采用这种方式投资的 TV 动画是 1994 年的《新世纪福音战士》。



←《新世纪福音战士》的成功我们有目共睹，它也是最早成功的制作委员会模式动画，我们能看到配合动画而起名的各种制作委员会。

以制作委员会模式投资的 TV 动画，不仅要考虑到制作成本，还要考虑到巨额的播出成本。付出如此巨大的代价，就是为了各种由著作权产生的“商业权利”。通过投资一部作品，企业可以对作品的整体收益进行分成，又或是获得某项权利的独占使用权。



这种投资方式得以在日本维持下去，就是因为投资方把投资动画当作一种“博彩行业”。制作委员会模式分散了每部作品的投资成本，使得一个机构能同时参与多部动画的投资。在投资的多部作品中，只要押中一部如《叛逆的鲁鲁修》这种在海内外都得到市场认同的作品，就能够把以前的赤字都补上，并实现巨额收益。

制作委员会模式动画在利益分配上，由于广告代理商和投资公司是募集资金的主力，所以他们能从中拿去巨额的利益，令实际的制作方收益大幅减少。另外出资风险分散的同时，作品质量和销售战略的责任也分散了开来，导致作品质量下降，宣传不力。制作委员会里多个制片人同时存在，大大降低了制片人的办事效率和他们的积极性。作品定位不明，进而导致经营失败的例子也屡见不鲜。

半制作委员会模式

半制作委员会模式是电视台或电视网络参与到制作委员会中去，为TV动画免费提供播放时段甚至制作费，并从中享受播放权和部分商业权利的一种特殊的制作委员会模式。虽然有电视台的参与，但与五大民营电视网络模式中电视台通过赞助商集资的方式不同，半制作委员会模式中的电视台是利用自己的固定资产进行投资。

随着网络逐渐取代电视成为主流媒体这一发展趋势以及国际金融危机的影响不断扩散，企业投入电视台的广告经费缩减。不以广告为核心，开展多边经营，将是电视台今后的经营趋势。反映在TV动画投资上则表现为，今后将有更多的电视台采用半制作委员会模式进行投资，目的是享受电视播放权以外的更多权利。其中，朝日电视台把制作《哆啦A梦》《蜡笔小新》的新A动画公司收购为了自己的子公司，意味着朝日不仅要享有《哆啦A梦》《蜡笔小新》的播放权，还要享受著作权，通过周边产品销售来填补广告收益上的空缺。



↑《哆啦A梦》不论是否令你着迷，你都无法否认，动画的成功在于营销的手段非常明智。

SPC模式

SPC意指“特殊目的公司”。SPC模式先以一部动画片的名义成立一家公司，然后公司对这部动画的著作权进行“一元化管理”。

SPC模式是最近才开始采用的投资方式。SPC的固定资产向各个投资法人、自然人募集。与该动画有关的所有资金流动都透明，SPC相较于制作委员会，便于广泛吸取社会资本。投资法人、自然人与SPC缔结匿名契约，动画的制作与经营全由SPC判断，单独的投资法人、自然人不得对SPC的判断提出异议。该动画所滋生的利益按投资额进行分配，各法人、自然人只在投资额范围内承担有限责任。SPC把跟动画有关的所有经营业务都实行一体化管理，解决了制作委员会办事效率差、权力分散和责任不明的缺点；同时资金流动的透明化，也防止了某些人靠关系和权力从中攫取过当的利益。

日本动画的成功与受到的挑战

第二次世界大战后，动画片便成为日本娱乐的主要形式之一。出生于20世纪50年代末期和60年代的人，是看着动画成长起来第一代。目前他们已经都是五六十岁的人了，他们把对动漫的热爱又传递给了自己的孩子们。对动漫的爱好，在日本社会延续着，它是全民性的爱好，不分年龄和性别。在很多国家，动画片是儿童节目；而在日本，针对不同年龄段的受众群体，都有相对应的具有不同风格的动漫作品，所以动漫作品的社会基础相当广泛。

产品开发的投资联盟体系是日本动漫走向成功的又一关键因素。在日本，一部动画作品

往往是由几个方面来共同投资的，这其中包括电视台或电影公司、广告公司、玩具商、游戏软件公司、动漫作品原创的出版商等。通过各方的共同投资，一方面分散了新产品开发的风险，另一方面拓宽了资金的筹集渠道。吉卜力工作室的代表作《千与千寻》就是非常好地运用了产品开发的投资联盟体系的一个案例。《千与千寻》是由Tokuma Shoten出版社、Nippon电视网、Dentsu公司（日本最大的广告公司）、Tohokushinsha电影公司和其他一些机构组成的投资联盟共同投资制作的，制作费用将近25亿日元。投资方根据各自的投资在总投资中的比例获取收益。由于风险共担、收益共享，所以强化了各投资机构的共同目标，进而各投资部门的积极参与又强化了市场。2001年《千与千寻》的票房达到304亿日元，高业绩地回报了各投资机构。



↑《千与千寻》成功击中了每个人内心里的柔软，这是一个关于成长的童话。

现代的日本动画公司拥有一批国际顶尖级的动画大师，他们是日本动画近年来在世界上扬名立腕、牛气冲天的一个主要原因。日本动漫产业从20世纪60年代开始繁荣，动画影片的流行程度在日本迅速反超美国，其原因是多方面的，其中著名漫画艺术家手冢治虫功不可没。这不仅因为他创办了第一家TV动画制作室，或是他的《铁臂阿童木》让世界认识了日本动画，更重要的是他影响了日本人对动漫的态度。手冢治虫在日本非常受欢迎，他的作品涉及各个领域，遍布在各类人群中。他认为动漫这种艺术表达形式可以被各类人群所接受，所以他既为孩子画小儿书、为女性读者画浪漫故事画册、为男性杂志画幽默漫画，也为报纸画政治卡通漫画，更致力于将这些作品动画化。手冢治虫的动漫理念有效地传达给了他的读者和观众，使动漫作品成为一种老少皆宜的艺术欣赏形式。

近些年来，宫崎骏、押井守、大友克洋等动动画大师的辉煌崛起，更是在国际市场掀起了一波又一波浪潮。没有他们，日本动画不可能取得今天的成就。

另外，日本大量优秀的动画监督和兢兢业业工作在第一线的动画人才以及制作公司，是打造成功动画产业的根本保证。目前，全日本有430多家动画制作公司，其中的264家，即61.4%集中在东京，产业群的地理位置相对集中。但关于日本动画领域的专业人才、动画企业员工的具体数量不是很清楚。在动画人才的培养方面，日本有专门的动画制作学校，一些高校比如东京大学也设立有动画专业。Wao公司在1997年的时候建立了日本第一家职业技术学校培训动画人才，在2006年4月又将投资开办一所动画研究生学院。



↑《铁臂阿童木》的经典地位早已被铭刻于日本动画的历史上。

但同美国大制作的动画相比，日本动画还存在很大的差距。对于日本动画公司来说，只要找到一个有效的海外推广手段，肯定可以发现利润增长空间。但由于缺乏相关知识产权营销和法律的专家，造成了日本动画产品在国际市场上的低收益。日本最成功的动画电影《千与千寻》在美国的全部销售收入为1000万美元，而《怪物史莱克2》仅票房收入就达到4.37亿美元。

宫崎骏的作品以人道主义精神和丰富的感情在国际上获得了极高的声誉，但与此同时，许多日本作品又在国际上被批评为过于暴力和色情。1980 年《魔神 Z》在西班牙电视台上播放，仅仅播完前 26 集，电视台就取消了播放计划，其原因就是这部动画被西班牙人认为太过暴力了。一些低质量的 TV 动画和电影动画在日本同样遭到了批评，认为这样的影片剥夺了孩子们体会自然的美丽和人与人之间良好人际关系的机会。杰出的动画作品来源于能够培养情感和创造力的环境，但培养感情和创造力的环境已经让动画产业自身给破坏了。另外，由于资金的匮乏，也导致了一些粗制滥造的作品充斥在电视屏幕上。宫崎骏曾说：“日本动画正走向一个死结。”



↑《冰雪奇缘》在全球都掀起了巨大的浪潮，这与它成功的营销是分不开的。

在日本动画产业开始出现越来越多的问题的同时，外国的竞争对手正在成长起来，来自海外的竞争越来越激烈。韩国原本是日本动画制作的转包方，目前已经开始大力向日本推进其本国的动漫产业，政府制定了相应的产业政策，每年拿出 1000 万美元来支持本国小型动画制作公司的发展，由此带来的回报是，韩国本土动画产业开始繁荣起来。过去，在韩国电视上放映的动画片几乎都是日本动画，而现在，有 30%~40% 的动画是韩国制作的。许多国家政府也同样认识到了动画产业的巨大潜力，开始加快产业发展的步伐。国外的竞争对于正走向衰退的日本动画产业造成了空前的威胁。

奥斯卡最佳动画

奥斯卡最佳动画片奖于 2001 年设立，并于第 74 届奥斯卡奖开始颁发。首届的奥斯卡最佳动画奖得主是《怪物史莱克》，《千与千寻》曾获第 75 届奥斯卡最佳动画奖。

风格各异的动画公司

3.2 日本动画公司介绍

在日本的动画公司中，有资产过百亿的大型企业，也有寥寥数人的小型工作室。不管是什么样的公司，都拥有着自己独一无二的特色。



3.2.1 Production I.G

公司名：Production I.G
日文名：株式会社プロダクション・アイジー
成立时间：1987 年 12 月 15 日
公司地址：东京都武藏野市中町 2-1-9

成立背景

Production I.G最早之名为IG龙之子(IGタツノコ)，是从龙之子 Production 分拆出来的。在石川光久进入龙之子任职的第五个年头，由于当时的制作环境不断恶化，公司里有才能的创作人接二连三地辞职。这个时候，石川光久虽然也有去意，但还是心有不甘。他选择了接手《赤色光弹吉利昂》



↑充满着帅哥和热血的《黑子的篮球》，受到了女性观众的热烈追捧。

这部不被人看好的作品来作为自己的告别之作，而因为龙之子内部没有制作档期和人员能够分给他，石川光久成立了龙之子制作分室来制作这部动画。石川光久首先把动画制作交给了京都动画公司，这也是他和京都动画董事长八田英明夫妇结识的一个契机。随后石川光久更是看准了后藤隆幸对于原公司的不满，将他一举挖到了自己的公司。在高质量地完成了《赤色光弹吉利安》的制作之后，石川光久却没有立刻解散制作分室。随后，石川光久于 1987 年离开了龙之子，在八田英明和石川太太（龙之子创始人吉田龙夫的女儿）的资助下，与后藤隆幸成立了新公司——I.G 龙之子（1993 年更名为 Production I.G）。英文字“I”取自现任社长石川光久的名字，英文字“G”则是取自现任副社长兼原画师后藤隆幸的名字。此后，凭借着后藤隆幸等人的名气，Production I.G 正式开始进行动画外包和独立制作的工作。

公司历史

相较于其他动画公司而言，Production I.G 的起点其实是相当高的。大部分新生的动画公司在公司成立之初，都需要花很长的时间，做一些比较粗糙的活来累计经验和资本。而 Production I.G 虽然资金方面有所欠缺，但由于公司人才储备充足，后藤等人更是名声在外，虽说早年也做过外包的活，不过它很快就已经不单单是以协力制作，而是联合制作人的身份出现在人们的视野中。在名气和实力这些无形资产的帮助下，Production I.G 一路的发展可谓顺风顺水。仅仅几年之后公司就再度改组，由“I.G 龙之子有限公司”正式更名为“Production I.G 责任有限公司”。而同样是在 1993 年，Production I.G 自己制作的第一部剧场版动画诞生。

《机动警察 2 和平保卫战》可谓集中了 Production I.G 的精英力量。在豪华阵容的倾力打造下，《机动警察 2 和平保卫战》给 Production I.G 带来了



票房和口碑的双丰收。此后，Production I.G 不管是独立制作还是联合制作，都出品了大量优秀的作品。但说起 Production I.G 的金字招牌，还当数改编自士郎正宗漫画的《攻壳机动队》。1995 年，押井守执导《攻壳机动队》第一部剧场版《Ghost In The Shell》。当时，号称站在日本动画顶峰的《Ghost In The Shell》不仅席卷了



↑为了制作《进击的巨人》，Production I.G 特意组建了 WIT STUDIO。

日本，更是在欧美的海外市场获得了广泛的好评。斯皮尔伯格和卡梅隆对此部作品都赞不绝口，《黑客帝国》的监督沃卓斯基兄弟也坦言受到《攻壳机动队》的影响才创作出了《黑客帝国》，其影响力之巨大可见一斑。以此为契机，Production I.G 完成了冲出日本、走向世界的第一步，并在 1998 年 4 月完成了从有限公司向股份有限公司的转变。这段时期也正是公司最为重要的发展期。Production I.G 没有急于求成，而是稳扎稳打，这为日后的进一步发展奠定了坚实的基础。

但极富戏剧性的是，同为押井守执导，于 2004 年推出的《攻壳机动队》第二部剧场版《Innocence》，却给 Production I.G 带来了近乎毁灭性的打击。虽然延续了上一作粉碎原作漫画、全面打造“押井守”风格的做法，这一次的尝试却惨败而归。由于“过于内涵”而一直被人诟病，《Innocence》票房的大败让公司亏损了 20 多亿日元，差一点就破产倒闭。

而不同于剧场版的大起大落，《攻壳机动队》在 2002 年、2004 年和 2006 年推出的 TV 版，都获得了不错的评价。《攻壳机动队》也因此成为了 Production I.G 当之无愧的核心之作。Production I.G 甚至把公司里的制作组按照《攻壳机动队》的模式分为 9 个，并以“课”为单位。其中第 9 课是《攻壳机动队》的制作团队，而原 6 课成员于 2012 年分离出去之后，创立了 Production I.G 的子公司 WIT STUDIO。而由 Production I.G 出资赞助的两家动画公司——XEBEC 和 BEE TRIAN，也为 Production I.G 的发展尽力不小。

2005 年，为了弥补《Innocence》的亏空，硬撑了一年的 Production I.G 上市募集资金。获得了资金支援之后，2007 年，Production I.G 再次迎来了改组和变革。它和漫画出版发行社 mag-garden 发表联合声明，宣布两社从战略合作的角度出发将进行经营合并。合并后将成立的新公司更名为 IG PORT，并且仍由 Production I.G 的社长石川光久继续担任社长一职，统筹负责两社旗下作品的各项业务。2010 年，出身于龙之子 Production 的 Production I.G 获得了龙之子 11.2% 的股份，时隔 17 年，双方的资本关系实现了对调。这对于 Production I.G 来说应该也



↑ 2011 年的话题大作《罪恶王冠》，是一部超能力题材的战斗动画。

是具有特殊意义的一次投资。

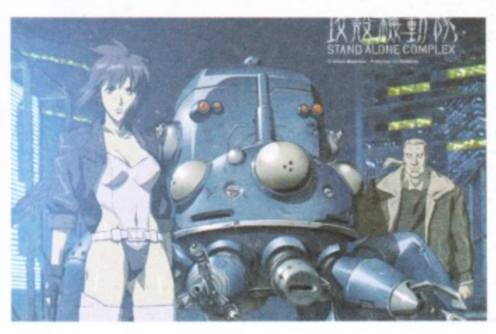
Production I.G 的业务也不仅限于日本，《杀死比尔》的过场动画、《蝙蝠侠前传 2 黑暗骑士》的动画短片……不能说这些动画做得有多么让人惊艳，但这至少说明了，Production I.G 在世界的关注度在不断地攀升。

在公司上市后，Production I.G 的动画在质量和数量上又有了提升。不仅在剧场版上大显神威，在 TV 动画上也出了不少精品：2005 年的《BLOOD+》，2006 年的《攻壳机动队 SSS》，2007 年的《精灵守护人》，2008 年的《图书馆战争》，2009 年的《战国 BASARA》《好想告诉你》《东之伊甸》。而自 2010 年以来，Production I.G 的作品更是出现了井喷式的爆发：《罪恶王冠》《黑子的篮球》《心理测量者》《进击的巨人》《翠星之加尔刚蒂亚》《钻石王牌》《排球少年》。我们期待着被称作“业界良心”的 Production I.G，在今后给我们带来更多的感动和惊喜。

公司成员

石川光久

石川光久生于 1958 年，是日本动画界著名的制片人和经营者。他在加入动画制作公司龙之子 Production 之前，甚至完全没有接触过动画制作这一领域。但令人惊讶的是，正是这么一个外行人，不仅在龙之子动画制作公司里干得风生水起，成为一代著名制作人，更是作为核心人物组建了 Production I.G，可以说没有他就没有 Production I.G 的出现。



↑被 Production I.G 当作镇社之宝的《攻壳机动队》系列作品。

在他的苦心经营下，Production I.G 从一个小工作室一步步发展成了如今不容小觑的上市公司，并在动画制作业内站稳了脚跟。因为“什么也不会”，所以石川光久格外体贴参与动画制作的工作人员，这也许正是石川光久的魅力所在。他出色的统筹能力和体贴画师的心让他的身上有了吸引人的特质，得以带着 Production I.G 一路向前。

后藤隆幸

后藤隆幸出生于 1960 年，现任 Production I.G 的副社长。I.G 的 G 就取自于他的名字。当时已经是著名的动画人的他，因为不堪原动画公司的管理工作重负，被石川光久开出的“到工作室只负责创作工作”的优厚条件所吸引，离开了原来的公司，跳槽到 Production I.G 的前身——龙之子制作分室担任技术负责人，持有 Production I.G1.6% 的股份，属于元老级的员工，主管 Production I.G 内部 1 课的作画工作。

黄濑和哉

黄濑和哉出生于 1965 年，是著名的原画师，与冲浦启之及西尾铁也并称 Production I.G 作画三神。吸收 STUDIO M 的原画黄濑和哉进入 Production I.G 可以说是一步绝妙好棋。押井守在访谈中提起黄濑和哉时曾经说道：“I.G 中有


↑除了作画以外，黄濑和哉也担任过《攻壳机动队 Arise》的监督一职。

个叫黄濑（黄濑和哉）的人，是个天才静态动画师，仅仅是一个站立，或者坐着的姿势都让人体会到画面中的一种情绪。而大多数一般的动画师都是要通过身体的动作才能表现肉体的存在感。”对于黄濑和哉的评价可谓相当高。

押井守

押井守出生于1951年，是著名的动画、电影监督。押井守与Production I.G结缘于《赤色光弹吉利昂》。这次愉快的合作经历让双方看对了眼。石川光久十分欣赏押井守的风格，押井守则认为Production I.G能够让他尽情发挥。一拍即合之下，押井守和Production I.G展开了长期合作，并借《机动警察》OVA和剧场版制作之机，正式加入了当时尚未更名的I.G龙之子。在他加入公司后，为了给Production I.G培育人才，他创办了培养企划、监督等人才的“押井塾”，并持有Production I.G股份有限公司0.8%的股份。

藤咲淳一

藤咲淳一出生于1967年，是日本著名的脚本、小说家，同时也是优秀的动画监督。他曾在“押井塾”进行学习，师从于押井守。作为Production I.G很重用的一位监督，他担任监督和系列构成的《BLOOD+》取得了空前的成功，他为《攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX》《xxxHOLIC 仲夏夜之梦》以及《翼鸟笼国的公主》等作品写的脚本也体现出了他不俗的才华。

动画特色

Production I.G一向以画面和动作的制作精良著称，被粉丝赞誉为“业界良心”。石川光久认为动画最重要的是原画，而社长的想法往往决定了一个动画制作公司的风格，所以Production I.G对于高质量原画的追求也就可以理解了。如果说作画三神黄濑和哉、冲浦启之以及西尾铁也保证了Production I.G一流的原画水准，那么押井守对动画深刻主题的挖掘与思考就是Production I.G早期作品基调的标杆。押井守希望制作出能经得起推敲，让人反复思考的商业作品，Production I.G最初的理念也是如此。所以在早期，Production I.G所发行的动画多为SF系列，并且都是相当冷门却十分优秀的作品。虽然它所发行的动画受众面不是太广，但兼具画面精美和内涵深刻两大优势的Production I.G，也因此造就了一批死忠。

2010年后，Production I.G在故事的选择上更加多样化和商业化，此前不关注热门连载漫画的他们一改之前的态度，做起了《黑子的篮球》《进击的巨人》这类大热的漫画。而在原创方面，同样请了炙手可热的虚渊玄来担任脚本，制作了《心理测量者》《翠星之加尔刚蒂亚》。



↑与虚渊玄、本广克行合作制作的《心理测量者》，播出后获得了极高的评价。

这种大投入大收益的风格让Production I.G看起来很像是TV动画中的吉卜力。虽然作品越来越商业化，但好在Production I.G的作画依然精良，制作依然用心，“业界良心”这个名头，依然名副其实。

代表作

- 攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX
- 魁!!库洛马迪高校
- 攻壳机动队 S.A.C. 2nd GIG
- BLOOD+
- xxxHOLIC
- 精灵守护人
- 图书馆战争
- 战国 BASARA
- 东之伊甸
- 好想告诉你
- BLOOD-C
- 罪恶王冠
- 黑子的篮球
- PSYCHO-PASS
- 进击的巨人
- 翠星之加尔刚蒂亚
- 钻石王牌
- 排球少年

3.2.2 J.C.STAFF

公司名：J.C.STAFF（Japan Creative Staff）
日文名：株式会社ジェーシースタッフ
成立时间：1986 年 1 月
公司地址：日本东京都武蔵野市境二丁目 14 番 1 号

成立背景

说道 J.C.STAFF 的成立就不得不提到龙之子。这个动画界的常盘庄似乎有着培育强者的沃土，从中走出了许多日后声名鹊起的动画人，J.C.STAFF 的成立者宫田行知就是其中之一。1986 年正是动画黄金时期，而当时作为 KITTYFILMS 制片人的宫田行知踌躇满志，毅然决然地自立门户，带着三鹰工作室创立了自己的动画制作公司，也就是今天的株式会社 J.C.STAFF。J、C 是“Japan Creative”的缩写，预示着整个公司的活力和野心。而 J.C.STAFF 日后的表现也不辱其名。



↑几原邦彦的代表作《少女革命》，曾夺得 1997 年 ANIMATION 神户的最佳动画大奖。

公司历史

宫田行知本身就带有多年耳濡目染的龙之子性格，所以 J.C.STAFF 从创立之初就带有浓浓的龙之子味道。公司继承了龙之子的体制——从制作管理到作画、上色、背景美术甚至摄影等全部由自己包办，完全摒弃请外包的做法。

在最初的十年间，由于经费的不足和抗亏损的能力较弱，J.C.STAFF 并没有过早地涉足 TV 动画领域，而是为一些耗资巨大、作画要求高的剧场版或 OVA 做外包，也是在这个时期，J.C.STAFF 积累了一批作画、摄影等部门的精英，为其之后高质量作画的特色打下了坚实基础。

到了 1997 年，完全准备好了的 J.C.STAFF 推出了自己的第一部 TV 动画《少女革命》。所谓不鸣则已，一鸣惊人。《少女革命》凭借其新颖的主题、故事模式和人物设定，在当年一炮而红，成为了 20 世纪末御宅三大神作之一。暂且不提其深刻的内涵，就凭 J.C.STAFF 娟秀的画面，和当年十分少见的百合内容，《少女革命》都足以让 J.C.STAFF 为人熟知，从而迈出走向一线动画制作公司的坚实一步。在此之后，J.C.STAFF 陆续制作了《魔法战士李维》（水野良三大神作之一）、《青出于蓝》等热番。



←在《蜂蜜与四叶草》的故事里，青春充满了甜蜜的苦涩，成长也在欢笑中夹杂着痛苦。

虽然《少女革命》树立了 J.C.STAFF 在少女动画界的地位，但它并不满足于此。于是在 2002 年，J.C.STAFF 勇开先河，首先尝试了日常系动画的制作，制作了全 24 话的《阿兹漫画大王》。这部动画不仅带动了日常系这一动画类型，

也开创了四格漫画改编动画的新模式。新的尝试的成功意义非凡，它增加了 J.C.STAFF 向多领域进发的信心。J.C.STAFF 也正是从这时开始高产起来。

尝试从 2003 年的《一骑当先》开始，即使打着卖肉的招牌，那写实细腻的风格，丰满生动的人物塑造都让这部作品堪称美少女格斗题材的经典之作。2005 年的《LOVELESS》集结了能登麻美子、福山润、小清水亚美、子安武人、梶浦由纪等顶级阵容，可以说是耽美界的王者。J.C.STAFF 的每一次发力都在不同领域留下了不可磨灭的痕迹。



↑古典音乐题材的动画作品《交响情人梦》。

2005 年是 J.C.STAFF 的巅峰一年，这一年《蜜蜂与四叶草》获得第 27 届讲谈社少女部门的漫画赏，一经播出就直接被观众评为少女向动画的巅峰，一时风头无两。而紧随其后的《灼眼的夏娜》开启了轻小说改编动画的热潮，也开始了 J.C.STAFF 与其御用声优钉宫理惠的不解之缘。在 2005 年，J.C.STAFF 昂首挺胸地加入到日本新番动画的第一阵营，每年平均奉献将近 10 部高水准的作品。

2005 年之后，J.C.STAFF 踏上了轻小说改编动画的不归路，虽然驾轻就熟但成果却不尽如人意。《交响情人梦》人气不敌真人版；《死后文》虽然有大河内一楼负责脚本，但是并没有引发多大的热潮；《隐王》画风唯美，脚本精良，是一部优秀的作品，但是 J.C.STAFF 动画风格模式化，流水线制作的弊病让其陷入了动画制作的瓶颈。

改变这一现状的是长井龙雪。在 2008 年，J.C.STAFF 的轻小说改编能力已经臻于大成，而长井龙雪的到来，为 J.C.STAFF 注入了新鲜的血液。这一结合让 J.C.STAFF 在 2008、2009 年风光无限，开创了许多记录。首先是 2008 年的《龙与虎》，这部动画是钉宫理惠在 J.C.STAFF 配音的第四部作品，也是钉宫理惠所配角色第一次封后。逢坂大河在 2008 年拿下日韩双料萌王，动画也取得了比小说更高的人气。接着，长井龙雪继续监督了 J.C.STAFF 的《科学超电磁炮》，作为《魔法禁书目录》的外传作品，人气完全压倒正篇，这是非常罕见的。炮姐御坂美琴也是 2011 年的世萌萌王。



↑妙趣横生的《阿兹漫画大王》。



↑声优阵容相当豪华的《龙与虎》。

经过 2008、2009 年的人气作品，J.C.STAFF 对于改编可谓手到擒来，但是由于经费或脚本等原因，水准有高有低。比如 2010 年的《食梦者》是大场鸫和小畑健继《死亡笔记》后的二度合作，音乐是渡边淳，质量口碑颇高。而 2012 年的《爱杀宝贝》似乎除了有洗脑神曲，再也找不到什么记忆点。J.C.STAFF 参差不齐的作品质量让许

多漫迷又爱又恨，戏称其为“节操社”。

J.C.STAFF 成立多年以来，一直保持其作画的高水准，制作质量始终是中上等，这是十分不易的，希望 J.C.STAFF 可以保持初心，再接再厉，充满创意活力地再度回归。

公司成员

宫田知行

J.C.STAFF 的董事长，原在龙之子工作室工作。说道宫田知行的入行经历颇有些传奇，他在并不了解动画制作知识，没有丝毫动画制作经验的情况下进入了龙之子工作室工作。究其原因是宫田知行租住的廉价公寓恰巧也是天野喜孝租住的公寓，而且恰巧两人是邻居，更恰巧的是从未见过的两人在同一天同一个自动贩卖机买东西，从而一见如故。天野喜孝很够义气地将宫田知行介绍进了龙之子，不得不感叹命运的神奇。而宫田知行也不负众望，将自己独立大胆的一面发挥得淋漓尽致，很快就成为龙之子的主要策划人。正是这份才华和魄力让



↑ 1986 年，原龙之子企划文艺部成员宫田知行带领三鹰工作室成立了 J.C.STAFF 工作室。

他带领的 J.C.STAFF 稳步成长。

天野喜孝

原名天野嘉孝，与宫田知行一起创办了 J.C.STAFF。他生于 1952 年，是日本著名的画家、人物设计师、插图画家，涉足的领域非常广。天野喜孝在 15 岁时就已经加入了龙之子工作室，主要从事人物设计工作，可见其天资和功底。这段龙之子的工作经历为他在动画界打出了知名度，其年少成名也成为一段佳话。



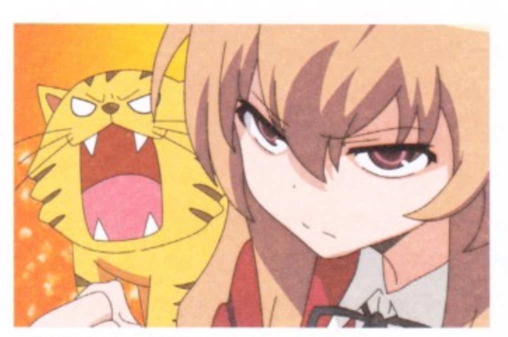
↑ 天野喜孝的画作中不仅有东方古典式的韵味，还有西方幻想式的内涵，风格独特，令人叹服。

长井龙雪

长井龙雪可以称为 J.C.STAFF 的御用监督，他似乎总会给 J.C.STAFF 带来好运。说起长井龙雪的入行经历也很有趣，长井龙雪在找工作的时候偶然看到情报杂志上刊有制作进行求人的广告，于是以此为契机进入了动画制作行业。经过了分镜、演出等工作的历练，在 2006 年，长井龙雪监督的作品《蜂蜜与四叶草 2》上映并大获成功。从此开始到后来的《龙与虎》《科学超电磁炮》等热番，J.C.STAFF 的鼎盛时期长井龙雪功不可没。

钉宫理惠

钉宫理惠是隶属于 I'm Enterprise 的女声优，经常扮演傲娇或萌属性角色。钉宫理惠在 J.C.STAFF 主役了不下六部动画，可以说是 J.C.STAFF 御用声优。并且著名的钉宫四萌全部出自于 J.C.STAFF 的动画，直接导致了钉宫热的流行，所以说 J.C.STAFF 捧红了钉宫理惠一点也不过分，而且钉宫理惠也用自己优秀的演绎为 J.C.STAFF 的动画增光添彩。



↑ 在波折的恋爱故事中，少年少女们该何去何从。



↑钉宫理惠与 J.C.STAFF 的缘分可谓相当深厚。

动画特色

J.C.STAFF 一直以其高品质的作画闻名，而其不外包的制作宗旨让凡是出自 J.C.STAFF 之手的动画都深深刻上了 J.C.STAFF 的烙印。而且 J.C.STAFF 还有用人较为固定的特点，经常会出现 J.C.STAFF 御用这样的字眼，比如钉宫理惠，比如长井龙雪。这使得 J.C.STAFF 的作品辨识度很高，也可以一直保持其一贯的高水准。但是，完全独立的制作动画在让公司承担了更多舆论的风险的同时，模式化的风格也常常为人所诟病。



↑《魔法禁书目录》的衍生之作《科学超电磁炮》，女主角御坂美琴不论在男生还是女生中人气都很高。

代表作

少女革命
魔术师奥菲
迷糊女战士
DA!DA!DA!
暗之末裔
青出于蓝
阿滋漫画大王
推理之绊
青出于蓝 · 缘
一骑当千
真月谭月姬
老师的时间
忘却的旋律
星舰驾驶员
我们的仙境
我的太太是魔法少女
LOVELESS
蜂蜜与四叶草
极上生徒会
灼眼的夏娜
零之使魔
交响情人梦
死后文
隐王
龙与虎
魔法禁书目录
旋风管家
初恋限定
大正野球娘
科学超电磁炮
无法逃离的背叛
会长是女仆
食梦者
绯弹的亚里亚
神的记事本
在盛夏等待
樱花庄的宠物女孩
变态王子与不笑猫
金色时光
love stage
选择感染者 WIXOSS

3.2.3 Aniplex

公司名：Aniplex
日文名：株式会社アニプレックス
成立时间：1995 年 9 月
公司地址：日本东京都千代田区六番町 4 番

成立背景

1995 年日本索尼影业（SPEJ）成立了旗下的分公司 SPE Music Publishing，负责其影视音乐的发行工作。1997 年索尼旗下的另一家公司日本索尼音乐（SMEJ）也对这家子公司进行了融资，将合资后的公司更名为“株式会社 SPE Visual Works”，继续经营业务。同时开始经手一些非索尼音乐录像的影视作品，其中动画成为了其工作的重点。2001 年 1 月这家公司变更到索尼音乐旗下，改名为“株式会社 SME Visual Works”。2003 年伴随着合并重组一些索尼音乐旗下非音乐方面的小公司，“株式会社 SME Visual Works”将公司名称改为了“Aniplex”。



↑《浪客剑心》是 Aniplex 还在 SPE 时代的重要投资，无论口碑好坏，系列作品都有他们的参与。

公司历史

虽然不如京都动画等动画大厂那般有名，但有心的观众在观看动画时一定经常在 OP 过后发现 Aniplex 的商标。而在日本盛行的痛车文化中大量的二次元痛车的车身上都会出现 Aniplex 的影子。到底这家公司有多么了不起，让如此多的动漫迷喜欢它，其原因是 Aniplex 为日本国内一家巨大的赞助公司，他们投资参与了众多动画的制作，可以说少了它我们将失去很多优秀的动画作品。虽然这家公司的员工不到 100 人，但其背后是强大的索尼集团。索尼在 20 世纪 70 年代先后吞并了美国的哥伦比亚电影及音乐公司，不光得到了哥伦比亚公司的大量资源，更是得到了很多文化财产。几十年内索尼已经成为了音像界一家举足轻重的大企业，欧美甚至称索尼是日本对美国的一次逆袭。而 Aniplex 正是索尼音乐旗下规模最大的子公司，其注册资产轻松超过了 4 亿日元，堪称动画界的一大巨头。



↑是否还有观众记得动画版《GTO》那首 ED，流行音乐的曲风完全不像当时的动画歌曲。

有些人误以为 Aniplex 是一家制作动画的公司，其实不然。他们只专心进行动画的企划、投资和销售工作。早在 1996 年，作为 Aniplex 前身的 SPE 就投资了著名动画《浪客剑心》并负责了其相关的 OP、ED 单曲及原声音乐的录制和销售，这些音乐专辑一直卖到了 1998 年。后来他们还投资了《晴天小猪》等动画。1999 年他们投资了大热门漫画《GTO》的改编动画。当年《GTO》红遍了全日本，不但漫画版拿足了可拿的所有奖项，由反町隆史主演的电视剧也随后播放。动画版《GTO》没有不火的道理，于是索尼音乐借着它的东风也捧红了自己的歌手。担任 ED《晶莹》演唱的奥田美和子成功走上了歌手道路。很多年之后她为动画《Chevalier》演唱了 OP《BORN》。

而在 SPE 年代他们最成功的经营例子还是

《机动战士高达 SEED》。高达系列作为日本的国民动画本来就有巨大的号召力，SUNRISE 的演绎更把这部作品打造成了青春偶像剧，而梶浦由纪所创作的多首歌曲更是给 SPE 带来了巨大的利益。去掉万代自身对于高达的宣传不谈，SEP 也让《高达 SEED》的所有音像制品出现在了店面最明显的位置上。而动画的热映更是让后续的影碟销售火爆。也许正是《高达 SEED》的成功让索尼决心扩大这家公司，成立 Aniplex。



↑《高达 SEED》系列因为有梶浦由纪和 Aniplex 而成为了半部音乐动画。

自 Aniplex 正式成立之后，他们就大踏步地发展动画业务。如果要把他们参与的动画名字列出恐怕一页都写不完。而最值得赞赏的还是他们投资的准确性。我们常说 2002 年是《高达 SEED》的一年，而随后的 2003 年是《钢之炼金术师》的一年；今年成功的是 SUNRISE，明年成功的是 BONES 等等。但最大的赢家其实都是幕后的 Aniplex，它一直都与这两家动画公司有着密切的合作关系。试想那时刚刚起家的 BONES 如何能够充分宣传漫画只有 5 本的《钢之炼金术师》，正是 Aniplex 成功的营销让人们都知道了《钢之炼金术师》的名字。在日本你也许不看动画，但你绝对知道有《钢之炼金术师》这部作品，这就是 Aniplex 的胜利。

2005 年不甘寂寞的 Aniplex 也终于成立了自己的全资子公司“A-1 Pictures”，开始更方便地企划和制作作品。最开始的 A-1 靠资源丰富的游戏改编引起了大家的注意，随后就用《偶像大师》《刀剑神域》等作品打响了自己的牌子，现在已是业界 不得不关注的高质量动画公司。

同时从 2005 年起 Aniplex 也将业务延伸到了电影产业，他们投资了真人电影版《NANA》。在这部电影上他们不但靠着原作的人气和歌后中岛美嘉的本色出演取得了可喜的票房成绩，更是偶然挖掘出伊藤由奈这位演员的歌唱天赋。随后的电影相关音乐都在公信榜上取得了骄人的成绩。2005 年他们还成立了旗下的音乐及声优相关公司“Voice & Heart”，著名声优花泽香菜就是这家公司旗下的艺人。



↑有中岛美嘉的本色出演，《NANA》的电影版成为真人动画电影少有的佳作。

2010 年 Aniplex 企划，由 P.A.WORKS 拍摄了《Angel Beats!》。在这部动画中出现了女子摇滚乐队 Girls Dead Monster，原本作为音乐公司的 Aniplex 自然不会放过这个机会。他们协助为动画推出了多张单曲，甚至包括很多动画中未出现的歌曲。更重要的是捧红了这个二次元乐队的代唱歌手 LiSA。后来在 Aniplex 赞助的多部动画如《Fate/Zero》《刀剑神域》等动画中都有 LiSA 演唱的 OP。他们已经将这位年轻的女歌手打造成了动漫界的一线新星。


↑《Angel Beats!》是 Aniplex 一项重要的联合企划，优秀的商业运作不但捧红了这部片子，更推出了 LiSA 这位歌手。

与此同时 Aniplex 也没有忘记拓展旗下的动漫业务。在与 ufotable 合作《空之境界》和《Fate/Zero》的同时，双方还就动画相关的小说产业达成了合作关系，由 Aniplex 协助发行动画相关的轻小说。

公司成员

胜股英夫

2005 年担任出任 Aniplex 的董事会主席，曾是公司的法人代表之一，在公司中负责管理和企划。参与了《晴天小猪》《地狱少女》《夏目友人帐》《罪恶王冠》等多部作品的企划工作。参与创建了 A-1 Pictures 并兼任 A-1 的执行常务。2010 年他升职成为 A-1 的董事会主席。但在 2012 年 9 月退出了 Aniplex，加入了日本著名的民营音像公司 avex。不过在离开 Aniplex 之后他还经常参与动画的企划工作，如《钻石王牌》《野良神》等。

夏目公一郎

2002 年成为日本索尼音乐董事会成员。当时主要负责非音乐方面的企划工作，为公司扩张东京的业务起到重要作用。2006 年成为 Aniplex 的法人代表并参与众多动画的企划工作。如《萤火之森》《黑执事》《化物语》《刀语》等。

LiSA

本名织部里沙。2005 年在高中时就成立摇滚乐队 CHUCKY 并担任主唱。2008 年 CHUCKY 解散，LiSA 参与由 Parking Out 和 Love is Same All 组成的新乐队中担任主唱。其艺名 LiSA 也是由 Love is Same All 缩写而来。

在动画《Angel Beats!》中她以剧中少女 Yui 的身份发行了《Thousand Enenies》《little Braver》《最重要的宝物 ~Yui final ver.~》三张单曲。后来又以剧中摇滚乐队 Girls Dead Monster 的名义发行了一张专辑《Keep The Beats！》。专辑中 13 首歌均是由她演唱，其富有爆发力的歌声给观众留下了深刻印象。随后她就加入索尼音乐旗下，并活跃在 Aniplex 参与的多部动画中。她为动画演唱的多首 OP 都在日本公信榜上拿到了非常可喜的成绩。《Fate/Zero》的 OP《oath sign》甚至拿到了亚军的好成绩。其在榜时间更超过了 6 个月，下载也超过了 20 万次以上。



↑《Fate/Zero》的超精良制作少不了 Aniplex 背后的资金支持。

主要参与动画运营方式

因为 Aniplex 并不制作作品，所以在此就无法介绍其作品风格，这里主要介绍一下其参与动画制作和推广的几种方式。

1. 由 Aniplex 制作委员会企划项目并出资拍摄。这类作品的特征是在动画的 STAFF 中 Aniplex 处于第一位。而 Aniplex 也就理所当然负责周边贩卖、音乐制作和动画网站运营等工作。



← Aniplex 非常看好西尾维新这个摇钱树，参与了他所有作品的改编。

动画之后的光碟发售也会冠有 Aniplex 的名字，有时也会出现 SONY MUSIC 的标志。此类作品包括《Fate/Zero》《魔法少女小圆》和《化物语》等。

2.Aniplex 参与制作委员会并出资。在动画中协助企划和音乐制作。而动画的相关音乐、光碟和广播剧 CD 等商品都由 Aniplex 负责发售。典型的例子就是《Robotics;Notes》。

3. 因为 Aniplex 是音乐公司出身，所以他们最拿手的还是音乐制作发行方面的运作。他们参与动画的一种方法就是单纯参与动画的主题曲或周边原声 CD 的发行。《银魂》《心理测量者》那些好听的单曲都是 Aniplex 负责发行的。

4. 单纯出资。作为一家资产庞大的音像公司，Aniplex 参与的大量作品都是以单纯赞助这种方式进行。这时他们的名字就只会出现在 STAFF 中，并不参与任何制品的销售。最终从动画盈利中分取利润。

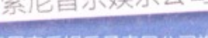


↑ Aniplex 的操作下《钢之炼金术师》从一部单纯的动画上升为一个畅销品牌。

虽然 Aniplex 不直接参与动画的制作，但冠有这个商标出品的动画质量还是比较高的，因为有着可靠的资金支持。而 Aniplex 在投资中也多寻找实力雄厚的伙伴，比如 SUNRISE 和 BONES。作为音乐公司他们旗下也有众多歌手，甚至 SONY 音乐也常常借用 Aniplex 投资的作品来宣传自己的艺人。所以有 Aniplex 参与的作品普遍有出色的主题曲。

代表作

晴天小猪
天使心
化物语
猫物语
伪物语
伤物语
刀语
银魂
罪恶王冠
空之境界 俯瞰风景
神薙
斩服少女
地狱少女
Angel Beats!
刀剑神域
绝园的暴风雨
战场的女武神 3
邻桌的怪同学
Fate/Zero
ALDNOAH ZERO



索尼音乐娱乐公司

索尼音乐娱乐是索尼公司旗下的子公司，它的前身是哥伦比亚唱片公司。从 1968 年的入股到 2008 年的全面接手，索尼音乐完成了对哥伦比亚的吞并，并迅速成长为全球著名的唱片公司。

3.2.4 京都动画

公司名：京都 Animation
日文名：株式会社京都アニメーション
成立时间：1985 年 7 月 12 日
公司地址：京都府宇治市木幡大瀬户 32 番地

成立背景

京都动画全称为京都 Animation，广大爱好者喜欢用名字的发音简称其为“京阿尼”。虽然注册于 1985 年，但这家公司的成立还要追溯到更早的 1981 年。那时为了生计曾经在虫 Production 有过上色工作经历的八田阳子，联合周围邻居家的主妇成立了一间小小的工作室，专门为 SUNRISE 和龙之子公司的外包动画进行上色工作。她们甚至曾参与过《超时空要塞》等动画的制作，但因为没有法人，所以其名字也未出现在 STAFF 中。在与丈夫八田英明结婚后他们搬家到京都府宇治市，这才将公司的名字从“京都动画工作室”改为了“京都 Animation”，并使用丈夫八田英明的名字正式注册。



↑“京都脸”泛滥的开始，没有凶杀，没有盗窃，充满着清新爱情的推理故事。

公司历史

1985 年刚刚成立的京都动画还是以上色为主要工作，到 1986 年才成立作画部，接受其他公司的邀请协助制作动画。1987 年龙之子的《赤光弹兹里安》是京都动画真正意义上的出道作品，而这部作品的制片人石川光久也是后来 Production I.G 公司的创始人。

从 1985 年到 1990 年京都动画一点点壮大成为一家完整的动画公司，开始独立进行动画的作画、上色、背景、摄影等等工作。其间接受了如《诅咒的连衣裙》等作品的制作，其较高的做工质量得到了业内人士的好评。



↑如果想要锻炼自己的腹肌，《全金属狂潮 Fumoffu》是很好的选择。

1999 年起京都动画改组为股份制公司，从这时起这家公司的名字也开始被部分观众所知道。不过真正让人记住它还要说到 2003 年的《全金属狂潮 Fumoffu》。2002 年 GONZO 将贺东招二的超人气轻小说《全金属狂潮》搬上荧幕。虽然有着出色 3DCG 技术的 GONZO 善于制作机器人动画，但其拙劣的改编能力却摧毁了一部又一部优秀的原作。果不其然，《全金属狂潮》前半部水平尚可，后半部 GONZO 的“烂尾”恶疾发作，水平直线下降，连原作者贺东招二都怒不可遏，最后这部作品还算在及格线上交完了答卷。在这部《全金属狂潮》还未播放完毕之时，另一部由京都动画制作的《全金属狂潮 Fumoffu》就突然问世。《全金属狂潮》改编自轻小说长篇，而《全金属狂潮 Fumoffu》则为小说短篇集。没有了紧张的主线故事，动画充满了校园喜剧。精良的制作和密集度极高的笑料，加上京都动画的临场发挥，都让这部作品成为了校园喜剧难得的佳作，人气远远超过了 GONZO 制作的“正传”，也得到了原作者贺东招二的好评。同时在制作中贺东招二和动画监

督武本康弘成为了亲密的合作伙伴，于是贺东招二在随后京都动画的多部作品中都参与了系列构成和剧本的工作。

2005 年京都动画开始和游戏业巨头 KEY 社合作，改编其名作《AIR》。同时日本动画业鼻祖东映动画则接下了该作的剧场版制作。新锐公司用一部 TV 版和业界老大的剧场版 PK，最后京都动画愣是用这部 TV 版将老大羞辱得体无完肤。制作上京都动画的 TV 版丝毫不逊于大成本的剧场版；剧情上东映对于原作，进行了较大的修改，而京都动画选择了忠实原作将感人的情节表现得淋漓尽致，使无数观众都没能在电视前控制住自己的泪腺。这次胜利创造了业界的一个神话，同时京都动画的名字开始在日本和我国的动画爱好者中广为传颂。这次成功的改编也让有语言障碍的我国爱好者知道了 KEY 社的催泪游戏，为后来改编 KEY 社其他作品打下了基础。



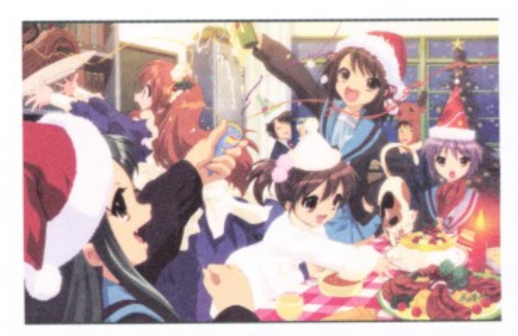
↑我们的记忆也随这个少女定格在那片蓝天之下。

同样在 2005 年中，已经知晓京都动画实力的贺东招二放心地将，《全金属狂潮》长篇第二部的改编交给了他们。这部《全金属狂潮 The Second Raid》虽然没有了众多欢乐的搞笑情节，却彰显了京都动画制作正统动画的实力，紧张的情节，爽快严谨的机甲战斗，角色间的感情纠葛，都被京都动画拿捏得恰到好处。其中千鸟为相良剪发的情节，背景没有一丝音乐，只能听到剪刀的声音和二人的呼吸。无声胜有声的安排和娴熟的运镜让这一幕成为了所有全金迷心中的经典。“只有京都动画才能拍出好的《全金属狂潮》！”成为了大家的共识，但可惜的是很多年过去了，在原作都已全部完结的现在，京都动画也没有再拍摄新的《全金属狂潮》……



↑此方大神的话绝对正确，所以“老板，这个给我来三套！”

2006 年改编贺东招二的轻小说初尝甜头的京都动画看中了谷川流的《凉宫春日》系列小说。这部作品文风轻快，从校园日常入手，随后在 SF、悬疑、穿越等等要素上进行各种神展开，颇有喜剧色彩的人物也非常适合京都动画的风格。于是京都动画用这部《凉宫春日的忧郁》再次轰炸了动画界。色彩艳丽的 OP，唱歌跳舞的 ED，都给人前所未有的震撼，呆坐在电视前



↑有团长的时光世界无比热闹！

狂拍大腿的观众感叹：还有这样的动画！作品中出现的各种流行词汇和恶搞也深受年轻人的喜爱，一时间“跟随团长改变世界”成为了广大动漫迷集体的口号，这部动画在社会中都掀起了强烈的凉宫热潮。“京都出品，必是精品！”已是所有动画迷的心声，京都动画开始领跑整个日本动画业界。

在其后的 2006 到 2009 年间，京都动画以

一年一部的节奏将KEY社的另外两部催泪神作《Kanon》和《CALNNAD》搬上荧幕，而《CALNNAD》更是被拆分为了上下两部。有《AIR》打下的群众基础，这两部动画的叫座自然是板上钉钉，但同时京都动画也确实为观众又献上了两部经典。美丽的画面，动听的音乐，有笑有泪的情节，但凡看过的人都必然会将这两部作品留在心中。而其间京都动画还尝试了改编四格搞笑漫画《幸运星》，诙谐的情节配上凉宫式的流行风格，也让这部小品得到了热捧，京都动画真可谓拍啥火啥。



↑《轻音少女》开启了京都动画萌时代的大门。

到了2009年和2010年，京都动画又用两部《轻音少女》一统江湖。几个女孩校园中插科打诨加上一些音乐元素，单看题材完全找不到大卖的要素，但京都动画硬是用一个"萌"字征服了世界。改编《幸运星》积累下的四格喜剧经验，《凉宫春日的忧郁》中小试牛刀的乐队制作，即便没有大魄力的镜头也没有人能指责这部动画的优秀。从此京都动画又带领动画界刮起了一股萌系旋风，不光为自己的后KEY时代定下了基调，也在周边和巡礼等等方面赚到手软。可爱即正义，这句话被京都动画验证了一遍又一遍。


↑二次元虽好，大家也要多多注意羞耻度啊。

现在观看京都动画的作品已经成为了广大动漫爱好者的一个习惯，《日常》《境界的彼方》《中二病也要谈恋爱》，每一部作品都能为他们带来成功。而贺东招二和京都动画也准备在《甘城光辉游乐园》中再来一次亲密合作。相信在未来的很长一段时间中京都动画都还会引领动画行业的潮流，让我们不停感叹：京阿尼，你又赢了！

公司成员

石原立也

公司董事之一，从大阪的专门设计学院毕业后就加入京都动画工作室，是公司元老。加入之初主要负责原画和绘制，直到1992年的《哆啦A梦》才开始接触演出工作，后来专职负责演出。在京都动画进行独立从事制作活动时一直负责着重要职务。在关系到京都动画成名的《AIR》中担任监督，对于公司的成功起到了关键作用。

他的监督风格娴熟多变，节奏感明显。在制作作品中经常加入一些灵光一闪的要素，比如就是他在监督《凉宫春日的忧郁》时发现了平野绫的随手画作，并把它加入到动画中。在监督第二部时更称自己为"团长代理"……但偶尔也有过于前卫的举动，比如监督第二部时就真的把无限重复的夏天重复了数集，引发了很大的争议。

武本康弘

出生于日本兵库县，代代木动画制作学院毕业。在大学期间曾为了学习和填饱肚子而四处打工，毕业后加入了京都动画，现任董事之一。

刚加入京都动画时他对于作画就十分认真，后来就参与到京都动画几乎所有的作品中。其代表作当然就是京都动画的两部《全金属狂潮》，通过这两部动画他和作者贺东招二成为了非常



←专门针对特定人群的《Free!》，对于男性观众来说确实太过耀眼……

要好的朋友，贺东甚至将自己原作小说中新登场机甲的命名工作交给他。关于两人合作的新作《甘城光辉游乐园》，在企划时期就传出了二人因为女性角色的身材展现问题而激烈讨论的消息，令人不得不佩服他们的性格。在《幸运星》最终话里和白石念一同戏耍的小伙伴就有他，最后在镜头前扭伤了自己的脚……

与其搞笑的行事风格不符的是他还有很深的音乐造诣。《凉宫春日的忧郁》第 11 话的插曲《射手座之日》，还有《凉宫春日的消失》里的部分音乐制作，都与他有关。

池田晶子

和武本康弘一样毕业于代代木动画制作学院，1996 年加入了京都动画。《哆啦 A 梦》也是其参与的第一份动画工作，后来因为她在《犬夜叉》中负责数话的作画监督而受到关注。在《凉宫春日的忧郁》动画中担任了人设和首席画师，不但参与众多的动画工作，也绘制了大量的凉宫海报。她在京都动画的大量作品中都担任了原画和作画监督，现在也作为董事之一参与到公司的经营中。

动画特色

京都动画的作品善于抓住时下流行的要素，灵活地将其融入到动画中，所以他们的作品常会对三次元也产生影响。《轻音少女》动画中一闪而过的白色 K701 耳机就一度被炒到了天价，而京都动画参考过的场景也都成了粉丝们巡礼的圣地。

在改编作品中京都动画非常注意故事的完整性，绝不会做出一些激怒原作粉丝的修改，最大限度地保留原作中的亮点，只在一些不重要的地方加入自己的发挥。在《全金属狂潮 The Second Raid》中他们就巧妙地将反派的兄弟二人改为了一对姐妹。因为她们的戏份只到这部为止，并不影响后续的发展，而这对悲惨的姐妹无论是人设还是性格塑造都非常成功，赢得了大家的赞誉。

从画面上京都动画的作品也有很高的辨识度，他们的作品整体色调都偏暖，色彩艳丽且总有阳光映射在角色的脸上。而另一个特点就是大家所说的“京都脸”。这种造型发起自《轻音少女》，年轻的女监督山田尚子赋予了剧中几位姑娘圆滑的萌脸，而在随后播出的《冰菓》以及《玉子市场》等作品中这种脸型大行其道，让人总能找到《轻音少女》的影子。于是广大的动漫迷就带着又爱又恨的心态将这种人设称作“京都脸”。

代表作

全金属狂潮 Fumoffu
AIR
全金属狂潮 The Second Raid
凉宫春日的忧郁
Kanon
幸运星
CAANNAD
CLANNAD~after story~
MUNTO
轻音少女
日常
冰菓
中二病也要谈恋爱
玉子市场
free!
境界的彼方
甘城光辉游乐园

3.2.5 BONES

公司名：BONES
日文名：株式会社ボンズ
成立时间：1998 年 10 月
公司地址：东京都杉井区井草 3 － 1 － 12 101 号

成立背景

BONES 的成立故事离不开它的老东家 SUNRISE。早年 SUNRISE 内部采用了分组制度来制作动画，其中 1、5、6 组负责漫画改编的长篇动画制作，3、4、9 组则专注于 SUNRISE 最拿手的机器人动画。而其中实力最强的制作小组就是制作过《机动战士高达 0083 星屑的回忆》《天空之艾斯嘉科尼》的 2 组。在 1997 年 SUNRISE 的 2 组负责制作了名噪一时的《星际牛仔》，动画靠着监督渡边信一郎的强烈个人风格以及优秀的制作向观众展现了“男人的浪漫”，被奉为时代的经典。但作为动画制片人的 2 组成员南雅彦却觉得这并不是《星际牛仔》的全部，他感受到了来自大公司的制作压力，没有展示出他心中作品的全部。于是他和另外两位志同道合的制作人逢坂浩司、川元利浩一同，带领 2 组的大半精锐选择了自立门户，于 1998 年 10 月注册成立了 BONES。BONES 在英语中是骨头的意思，南雅彦取这个名字的意义就是要制作“有骨气的动画”，于是很多熟悉他们的观众就爱称其为“骨头社”。



↑ 2014 年 1 月，伴随着屌丝气息浓厚的神明到来，BONES 拉开了 15 岁庆生的大幕。


↑《宇宙丹迪》一集一监督，一集一风格，充分展示了动画这门艺术的亮点，是不可多得的佳作。

公司历史

刚刚成立的 BONES 和其他小公司一样，资金并不宽裕，也无法马上制作属于自己的动画。但也许是因为南雅彦等人的人格魅力，本来应该反感 2 组精英独立的 SUNRISE 对于成立不久的 BONES 并没有采取打压政策，反而如自己亲儿子般关爱有加，甚至将自己的动画交给他们制作。于是 BONES 接手的第一个工作就是帮助 SUNRISE 制作剧场版《天空之艾斯嘉科尼》，在这部作品的 STAFF 中制作公司头一次出现了 BONES 这个名字，是他们难得的第一步。伴随着这次成功他们又与 SUNRISE 合作了《宇宙牛仔天国之扉》，这部作品的素质在世界范围内都得到了好评。然后双方又合作缔造了 SF 动画的经典之作《翼神传说》，尤其在负责剧场版《翼神传说多元变奏曲》时，BONES 按照自己对这部作品的理解，将更多的篇幅放在了男女


↑《废弃公主》是 BONES 早年的佳作，帕西菲卡失忆时的一段悲恋令人印象深刻。

主角间的爱情描写上，同样得到观众的认可。BONES 成立之初就靠为老东家 SUNRISE 打工逐渐扩大了自己的实力，为之后创造自己的动画打下了坚实的基础。

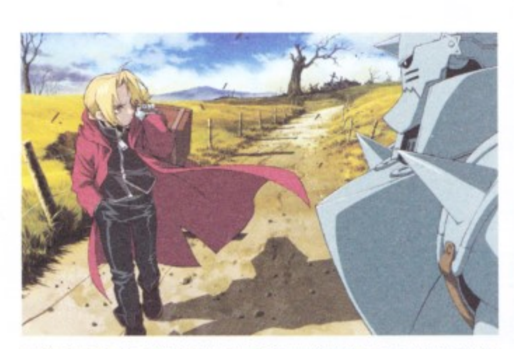


↑《樱兰高校男公关部》让众多女性观众开始关注 BONES，不过拍出男生也爱看的女性向动画是 BONES 的拿手好戏。


↑《黑之契约者》是 BONES 一个重要的原创系列，很多人现在仍期待着续集的推出。

在经历了为日升打工的日子之后，BONES 也开始发展自己的原创和改编作品。这期间他们既尝试了《狼雨》这样的原创作品，也制作了《废弃公主》这样的小说改编动画。但《狼雨》风格略显生涩，而《废弃公主》也没有创造出足够的人气。虽然两部作品都有着不俗的素质，却没有赢得广大观众的关注。就在这时 BONES 终于用一部动画迎来了自己的转折点——《钢之炼金术师》。荒川弘的《钢之炼金术师》在当时绝算不上是什么大热漫画，而且“牛姨”的画风也不讨人喜欢。但最大的问题是当决定动画化时漫画只有 5 个单行本的内容，很多谜团都还未得到解答，选择将这样一部没有结局的漫画动画化需要极大的决心和勇气。但原作中“等价代换”的原理，艾洛里克兄弟那种不屈不挠的精神，都触动了南雅彦，《钢之炼金术师》正有他所追求的那种“骨气”精神。《钢炼》与 BONES，二者的邂逅只能用“命运”来形容吧。

颜色艳丽干净的画面，气势恢宏的配乐，热血的发展，深刻的主题，《钢之炼金术师》具备了一切成为一流动画的要素。于是从 2003 一直到之后的 2005 年都是属于《钢炼》的年代，双手合十的“炼金”动作甚至在校园中都流行了很长一段时间。并且更难能可贵的是，当动画追赶上原作剧情后，BONES 为动画后半部编写出了极为优秀的剧本。契合着“等价交换”的主题，将动画中的世界和我们所在的这个真实世界相结合，让很多观众在知道这一“真相”时惊讶不已。2005 年 BONES 趁热打铁又制作了剧场版《钢之炼金术师 香巴拉的征服者》，为他们的 2003 版《钢炼》画上了圆满的句号。在剧场版完结时，思考着身边的世界中仿佛真的存在过艾洛里克兄弟，那种亲切和感慨难以言表，所以至今仍有很多粉丝更偏爱于 2003 版《钢之炼金术师》的剧情，而不是之后的完全漫画改编版。


↑这个矮小的少年在数年里都让动漫圈染上了《钢炼》的色彩。

《钢之炼金术师》所带来的巨大成功让 BONES这个标志一跃成为了动画界的热门公司，也赢得了大量的资金和人才。BONES 已经有实力打造一部完全属于自己的原创精品。于是南雅彦将他一个多年的心愿付诸行动——制作一部长篇机器人动画。作为 SUNRISE 出身的一名动画制作者，机器人动画这个领域对于他来说有着特殊的情结，在没有约束的情况下，他终于有机会作出一部让自己满意的作品。于是南雅

彦联系了他最信赖的一位机械设计师河森正治，开始了他的机甲动画梦。在起用人员方面，除了河森正治之外，监督、人设等主要人员南雅彦都大胆地起用了新人，力求创作一部不一样的作品。于是在 2005 年《交响诗篇》正式公布，起初作为原创动画《交响诗篇》只能靠打出河森正治的旗号来吸引眼球，机器人在空中玩滑板这种离经叛道的设定也引发了不小的议论。动画播出后通过 BONES 的制作，《交响诗篇》画面之精良即使放到 10 年后的今天看也依然是 TV 动画的佼佼者。开始觉得欠缺美感的人设随着动画的深入也让人感觉到了一种亲切感。在故事上虽然《交响诗篇》是一部 51 集的年番，整个故事在叙述上却没有丝毫的拖沓，并且高潮不断，充满对人和人性的反思。借用现实社会中历史事件的名字“爱之夏”，引入佛教的思想，霍兰德兄弟所看的名著《金枝篇》这些设定又拉伸了动画的整体深度。在一部动画中和谐统筹了众多的元素，这都使得《交响诗篇》成了机器人动画中的一座里程碑。“不去哀求，全力争取。若是如此，终有所获。”这是《交响诗篇》中兰顿的家训，也是 BONES 自身最好的宣言。《交响诗篇》作为一部原创动画，获得了巨大的成功。从这时起很多观众开始喜欢上这家公司，“少量精品”成了大家对骨头社的一致评价，BONES 这个名字也成了动画界一个响当当的牌子。


↑前卫的《交响诗篇》很大程度影响了后来 BONES 原创作品的风格，人类少年兰顿与外星生物优莱卡的爱情感动了很多人。

自《交响诗篇》成功后，骨头社进入了一个良性发展期，在这期间它以一年 3 部左右的速度尝试着各类作品。2006 年他们制作了《樱兰高校男公关部》，开始吸引更多女性观众的注意。2007 年的《黑之契约者》和 2008 年的《噬魂师》都有大量忠实的粉丝。2009 年他们再次将原作已经完结的《钢之炼金术师》搬上荧幕，虽然情节上有所改变，但还是得到了新老观众的共同认可。后来的《闪光的塔克特》《Gosick》《未来都市 No.6》《绝园的暴风雨》等很多作品都成为了十足的佳作。



↑美少年与美少女一同拯救世界，充满文艺色彩的《绝园的暴风雨》通过 BONES 的动画使原作中的角色更具魅力。

不过在这个时期 BONES 也并非走得完全顺风顺水。2008 年敢于尝试新鲜事物的他们就接受了索尼的邀请，为 PSN 网络平台制作了第一部完全网络销售的动画——《亡念的扎姆德》，索尼所提供的播放平台给了这部动画非常好的发挥空间，让这部动画有着连一般 OVA 动画都望尘莫及的 HD 画面。但在欣赏过美丽的画面之后，《亡念的扎姆德》却没有能将故事讲明白，可能是迫于篇幅的原因，本来有着不逊于《交响诗篇》的世界观，但却过于难懂。《交响诗篇》胜在了深入浅出，即使不去追寻设定中庞大的人文背景，观众依然可以欣赏完一部感人的故事，但《亡念的扎姆德》则让人一头雾水。虽然谈不上经典，这部作品还是因为其特殊的制作意义而留在了动画制作的历史里。2012 年，想要从《交响诗篇》的名号中榨取剩余价值的 BONES 拍摄了其续篇《交响诗篇 AO》。但除了画面和机器人，这部作品真的很难和当年的《交响诗篇》看齐，就连故事联系看起来也有些牵强。虽然动画自身的制作水准不俗，但弥补不了故事的空洞。也许顶着《交响诗篇》的

名字反而是最大的败笔吧，《交响诗篇》过于经典，如果《AO》是一部独立动画还好，用粉丝的眼光去审阅对经典的延续，这份答卷就太不入流了。当骨头社刚要走商业化营销时，现实就告诉他们舍弃“骨气”必然意味着失败。

随着2014年的到来，BONES已经走过了不平凡的15年，为了纪念这个特殊的日子，他们罕见地在这一年中推出了大量作品：《野良神》《宇宙丹迪》《地球队长》《棺姬嘉依卡》《噬魂师NOT》。在这里祝他们生日快乐，并希望未来还有更多“有骨气”的作品诞生。

公司成员

南雅彦

1961年8月24日出生于日本三重县。大学期间就读于大阪艺术学院艺术部映像科，那时的同学有著名的动画人庵野秀明、山贺博之、岛本和彦。大学毕业之后他就直接加入SUNRISE，主要从事制片的工作。从成立BONES之后一直担任法人代表，在公司的动画制作中也依然从事制片工作，并且参与了多部作品的企划工作。

川元利浩

1963年7月15日出生，和南雅彦一样，日本三重县出生。高中毕业后本来从事精密仪器设计方面的工作。后来看过了《超时空要塞》后决心从事动画行业，于是在公司上班1年就辞职到东京设计学院名古屋分校学习，在动画《亚里安》中出道。曾担任过《机动武斗传G高达》的人物设计工作，但因为后来的变动而全部作废……在与南雅彦成立BONES之后担任公司董事，主要负责原画和作画监督方面的工作，几乎参与了BONES制作的所有动画。

动画特色

BONES的作品有强烈的自我风格，让粉丝们一眼就能知道这是骨头社的作品。从画面上讲，首先是色彩艳丽。BONES的很多动画在第一时间都很难给它定一种基调颜色，动画丝毫不吝惜色彩的使用，给人五彩缤纷的感觉。然后是人物勾线比较重，可能是颜色艳丽的原因，为了突出人物，骨头社的动画尤其是原创作品，人物勾线都十分明显。从作品风格上讲，故事无论是世界观还是人物刻画都很有深度，非常注重描写角色的心理变化。这可能就是骨头社内在的“骨头精神”了。他们的作品中不会出现以刻意卖萌、卖肉为看点的动画。必须为观众带来思考，这是他们制作动画的一个根本出发点。



↑《噬魂师》的原作漫画就充满了时尚和张扬，没有公司能比BONES更适合将其动画化了。

代表作

翼神传说
狼雨
废弃公主
钢之炼金术师
绚烂舞踏祭
库拉乌幻之记忆
交响诗篇
樱兰高校男公关部
兽王星
黑之契约者
噬魂师
钢之炼金术师FA
闪光的塔克特
未来都市No.6
因果日记
绝园的暴风雨
宇宙丹迪
野良神
地球队长
棺姬嘉依卡
噬魂师NOT

3.2.6 SUNRISE

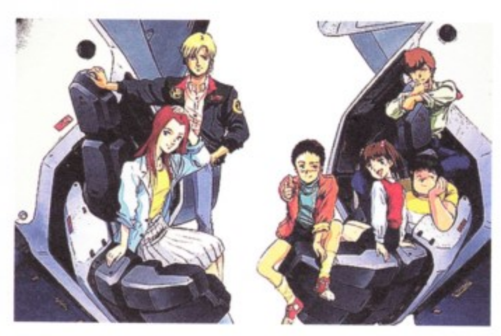
公司名：SUNRISE
日文名：株式会社サンライズ
成立时间：1972 年 9 月
公司地址：东京都杉并区上井草 2 丁目 44 番 10 号

成立背景

20 世纪 70 年代，虫 Production 面临解散。而原属虫 Production 的员工纷纷出来创业，其中一部分组成了叫作“SUNRISE 艺术工作室”的动画团体。新成立的团体由于经费不足，便与另一媒体东北新社进行合作，以协力的名义参与制作。这段时间，SUNRISE 的许多作品都是打着东北新设的商标的。直到 1976 年，羽翼渐丰的 SUNRISE 才从东北新社独立出来，开始独立的动画创作。

公司历史

在成立之初，由于资金较少，缺乏购买著作权的预算，所以 SUNRISE 直接瞄准了原创市场。



↑第一部没有富野由悠季的高达，《机动战士高达 0080 口袋里的战争》。

于 1976 年刚刚独立的 SUNRISE，在 1977 年便推出了自设企划的第一部作品《无敌超人赞波 3》。这部作品的问世无疑带有重要的意义，它既开始了 SUNRISE 与机器人动画的不解之缘，也让 SUNRISE 意识到自身善于描绘机器人和机器人间战斗的特点。1979 年，高达系列第一部《机动战士高达》的推出，使 SUNRISE 成为业内公认的最佳的制作机器人动画的公司。

说到 SUNRISE 就不得不提高达系列。初代高达的巨大回响使得续集的制作成为必然。于是 SUNRISE 在 1985—1988 三年间连续制作了《机动战士 Z 高达》《机动战士高达 ZZ》《机动战士高达 逆袭的夏亚》三部鸿篇巨制。其中《机动战士高达 逆袭的夏亚》是高达系列第一部完全新作而非剪辑电视版所成的剧场版动画，也是 CG 技术第一次应用于剧场版。然而巨大的投资并没有换来应有的回报。这三部作品没有一部在商业上取得预想的成功。这其中有着社会历史上的原因，1985 年前后日本泡沫经济时代来临，机器人动画的赞助商陆续撤资，机器人动画制作公司相继退出该领域，而 SUNRISE 除了与 BANDAI 开展更紧密的联系别无他法、直至被收购。这时的 SUNRISE 无力再去制作剧场版，也难以负担 TV 版的花销，只能暂时以 OVA 来过渡。而高达系列推出的就是最残酷、最悲哀的《机动战士高达 0080 口袋里的战争》。这部高达的监督不再是富野由悠季，机体设定也完全翻新，而脚本则是当时 GAINAX 的核心之一，以《王立宇宙军》小有名气的山贺博之。说这部 OVA 有里程碑的意义一点也不为过，它鲜明地表达了高达系列多年来坚持的现实主义倾向，将关注点放到战争中的普通人身上，摒弃了英雄主义和不切实际，用现实的沉重征服了每一个观众。它将战争的真实和残酷完整地表现了出来，这份沉重和残酷是后续的作品无法比肩的。

在《机动战士高达 0080 口袋里的战争》获得盛赞后的 90 年代初，SUNRISE 寻回信心，重振旗鼓，为了纪念初代高达剧场版推出 10 周年，请回初代高达的原作班底，推出新的高达剧场版《高达 F91》。可惜还是生不逢时，泡沫经济后的社会低迷和因“宫崎勤事件”陷入低潮的动漫产业都让 SUNRISE 有心无力。但是

1993-1996 年，由 SUNRISE 制作的《机动武斗传 G 高达》《新机动战记高达 W》《机动新世纪高达 X》因精美的机体、人设和精彩的剧情成就了最经典的高达三部曲，称为“平成高达三部曲”。SUNRISE 对品质的坚持可见一斑。

到了 2002—2003 年，高达系列发生了巨大的变化，这一年 SUNRISE 制作了《高达 SEED》将原本注重战争心理的高达转变为注重人物间情感纠葛的高达。这部作品除了吸引许多新的高达粉之外，还包揽了第三届东京国际动画赏年度最佳动画作品、年度最佳 TV 动画作品双料大赏。



↑《高达 SEED》的续作《高达 SEED DESTINY》是一部不折不扣的“高达偶像剧”。



↑《高达 SEED》是高达系列中的一个异类。它不仅拓宽了高达系列的观众群，更引发了高达系列的剧烈变化。

总的说来，20 世纪 80 年代由高达系列和《宇宙战舰大和号》带来的机战热潮将机器人动画推向了巅峰，而被 BANDAI 收购的 SUNRISE 因周边等收入赚得盆满钵满，SUNRISE 能成为仅次于东映的第二大动画制作公司，BANDAI 的投入功不可没。

其实除了机器人动画，SUNRISE 在转型上也做足了功夫，涉足了各个领域，而且都取得了优异的成绩。1987 年，SUNRISE 公司内部改组，不同分组负责不同的动画类型。而改组当年，也就是 1987 年，SUNRISE 的第一部非机器人动画《城市猎人》播出了。从此 SUNRISE 开始了转型的漫漫长路。

这其中值得一提的是，1988 年 SUNRISE 和 BANDAI 制作了一部原创 TV 动画《星际牛仔》，这部动画是日本动画与欧美风格相融合的首次尝试，菅野洋子的配乐更是锦上添花。负责制作的是公司中最强的第 2 组，成员中有南雅彦、逢坂浩司和川元利浩。正是以此为契机，第 2 组日后独立成立了 BONES。而 SUNRISE 与 BONES 的友好关系也传为一段佳话。

进入 21 世纪，SUNRISE 依然顺应潮流地制作了以美少女或萌为主题的作品。更难得的是，SUNRISE 注重剧情和战斗场面并重的风格吸引了一大批死忠粉。



↑凭借着精彩的剧情和精良的制作，《犬夜叉》在观众中获得了极高的人气。

2000 年的《犬夜叉》让 SUNRISE 直接跻身动画制作公司前列；2004 年的《舞 -HiME》直接开了动画界百合的先例；2006 年的《银魂》连载多年质量始终如一；2006 年《Code Geass 反叛的鲁路修》除了出色的人设和剧情，更造就了谷口悟朗和大河内一楼这一对黄金搭档。

2011 年《境界线上的地平线》是轻小说改编作品中的良心之作，战斗场面非常精彩。2013 年《革命机 Valvrave》，回归机战的 SUNRISE 驾轻就熟。

期待 SUNRISE 带给我们更多的精彩。

公司成员

矢立肇

矢立肇并不是一个人的名字，而是SUNRISE企划本部的集体笔名，截至2014年，共有三个人使用过。初代矢立肇是高达系列的第一代制片人长滨忠夫，他在虫Production和SUNRISE成立初期均做出了巨大贡献，可惜在高达热潮即将到来的时候突然病逝。为了高达系列的发展，二代矢立肇高桥良辅默默上任，继承了一代的遗志。这次矢立肇交替，外界知



↑《高智能方程式》是SUNRISE旗下的创造团体矢立肇的一部经典之作。

道的人寥寥无几。矢立肇在高达系列结束后本应消失，但由于作品的质量颇高，叫好又叫座，备受外界的期待，所以就一直沿用下来，形成了SUNRISE的原作只有“矢立肇”的传统。第三代矢立肇仍在创作中，他比较知名的作品是《高达SEED》。

富野由悠季

富野由悠季是生于1941年的日本著名动画监督、作词家、小说家，笔名“富野喜幸”，被称为“高达之父”。富野由悠季与SUNRISE的第一次合作正是1977年的《无敌超人赞波3》。而富野由悠季正是在这个时候以动画监督的身份为人所熟知。1979年的《机动战士高达》更是让他一跃成为动画界最知名的监督。尔后富野由悠季又陆续监督了《机动战士Z高达》《机动战士高达ZZ》《机动战士高达 逆袭的夏亚》等名作。但是生于1941年，几乎见证了日本动画整个发展史的富野由悠季，对于自己的作品只有周边受到欢迎的事实很是不适，一度认为“机器人动画就只是30分钟的玩具广告”。于是在《机动战士V高达》之后，富野由悠季逐渐淡出了TV动画领域。

富野由悠季在高达系列的历史上是居功至伟的，甚至在机器人作品的历史上都是功不可没的，比如在2013年好莱坞科幻巨制《环太平洋》的片尾致敬名单中，就有富野由悠季的名字。

大河原邦男

大河原邦男生于1947年，是最早在动画作品中作机械设计的专业机械设计师。大河原邦男是原龙之子工作室成员，龙之子发掘了他机械设计上的才华，加上机械热潮的到来，使他有条件和机会去研究学习。他最初为人所知的设计是《机动战士高达》中登场的高达RX-78-2。其后，大河原邦男几乎参与了所有高达机体


↑大河原邦男可以说是机械设计的一代宗师，他设计的作品兼具美感和协调性。

的设计。就算高达的监督换了又换，你还是可以在STAFF的机械设定一栏里找到大河原邦男的名字。高达的平成三部曲，可以说是大河原邦男巨大机器人设计生涯的一大高峰。

高桥良辅

高桥良辅生于1943年。1965年进入虫Production。

虫 Production 倒闭后，在 SURISE 制作的作品中担任监督或脚本。高桥良辅是第二代的矢立肇，他风格神秘又很严谨，在业界广受好评，与富野由悠季合称为“SUNRISE 作品巨匠”。

初代高达后，在原创栏上出现的矢立肇与富野由悠季，其实就是指高桥良辅与富野由悠季。可以说他造就也见证了高达系列的上升与辉煌。

内田健二

内田健二是 SUNRISE 的第五代社长，对动画的投资有着资深的经验。《剧场∀高达》上下集、《机动战士 Z 高达》剧场版三部曲等，都是他出资制作。上任时他公开宣誓“带领 SUNRISE 逐步创造享誉全球的原创动画作品”，有着如此雄心壮志，SUNRISE 的未来一片大好。

动画特色

SUNRISE 并不是机器人动画的创始者，但机器人动画的发扬光大绝对离不开 SUNRISE 的努力。虽然 SUNRISE 涉足了各领域，不论是原创、漫画改编还是轻小说改编它都做到了精品，



↑《叛逆的鲁路修》取得了巨大的成功。SUNRISE 趁热打铁，又推出了续作，同样大受好评。

但是说到 SUNRISE 的动画特色，还是要把善于描绘机器人和机器人战斗排在第一位，其次才是对改编作品可以抓到核心，原创在故事和人物设计上很有创新，剧情不落俗套等。

曾经的 SUNRISE 与机器人动画一起冉冉升起，现在的 SUNRISE 仍然位于一线动画制作公司，机器人动画的辉煌何时会回归，只要 SUNRISE 还在做机器人动画，我们就可以拭目以待。

代表作

- 机动战士高达系列
- 勇者系列
- 高智能方程式系列
- 魔神英雄传系列
- 科学探险队
- 铠传
- 机动警察
- 犬夜叉
- 返乡战士
- Keroro 军曹
- 舞 -HiME
- 日式面包王
- 阴阳大战记
- 舞 - 乙 HiME
- 银魂
- 叛逆的鲁路修
- 结界师
- 幕末机关说
- 古代王者恐龙王
- 偶像大师 XENOGLOSSIA
- 叛逆的鲁路修 R2
- 男子高中生的日常
- 加速世界
- LoveLive!
- 革命机 Valvrave

3.2.7 GAINAX

公司名：GAINAX
日文名：ガイナックス
成立时间：1984 年 12 月 24 日
公司地址：东京都小金井市梶野町一丁目 2 番 29 号

成立背景

1980 年代早期成立的 Daicon Film 是 GAINAX 的前身，创始成员包括冈田斗司夫、庵野秀明、贞本义行、赤井孝美和樋口真嗣等人。这个团队的成员此前都只是动漫爱好者，因不满足于只制作同人作品而走到一起。他们的第一份工作便是为 1981 年第 20 届日本科幻大会制作开幕动画短片，几个年轻人野心勃勃却因为技术等方面的不足，成品十分粗糙。到了 1983 年，第 22 届日本科幻大会他们又得到了同样的机会，这一次他们制作了规模更大的开幕短片，充分显示出了自己的成长和才华。工作室于 1982 年 12 月更名为 GAINAX，“Gaina”这一来自于云伯的方言意义为“厉害”，而代表未知的 X 更预示了无限可能。



↑《吊带袜天使》这种兼具美漫和日漫的风格可谓独树一帜。

另外，由于组织成员都是“御宅族”的关系，公司作品中常有大量的捏他或致敬，因而又被称为“御宅公司”或“宅社”。

公司历史

说起 GAINAX 的历史，可以简单概括为“欠债还钱，人走茶凉”。

1984 年 GAINAX 刚刚成立，青春热血还在沸腾，野心和欲望熊熊燃烧。在冈田斗司夫争取到了 BANDAI 投资的催化剂下，这群爱好动画的年轻人接手了哪怕是动画制作老手也很难驾驭的项目——投资巨大、要求制作精良的剧场版。所谓初生牛犊不怕虎，GAINAX 带着对动画制作的诚意，不悖初衷地本着大胆创新的精神奉献了哪怕当今看来也十分精细的制作。《王立宇宙军》就此诞生。这部作品可谓集结了时代的精英，其中负责音乐的坂本龙一，隔年就因《末代皇帝》而获得了奥斯卡，它的诞生也同时标志着 GAINAX 制作风格的形成。



↑由于当时的票房惨不忍睹，《王立宇宙军》让 GAINAX 陷入了经济危机。

这部《王立宇宙军》既是 GAINAX 的开山之作，也是 GAINAX 的噩梦。1987 年上映的《王立宇宙军》，因精细的制作致使制作经费是惊人的 8 亿日元，但情节的枯燥和剧场版市场的走向等问题导致其票房收入只有 3 亿 4700 万日元。从此 GAINAX 开始了其传奇的 15 年还债之旅。

GAINAX 本打算制作完《王立宇宙军》就解散，但庞大的债务让其不得不维持下去。

1988 年，GAINAX 的第一部 TV 动画，也是庵野秀明初任监督的处女座《飞跃巅峰》上映。这部动画中对剧情的紧凑处理，人物刻画的细腻，音乐的壮阔，都使其成为动画经典中不可或缺的一部，庵野秀明的监督风格也初步形成。

20 世纪 90 年代《蓝宝石之谜》上映，

GAINAX迎来了自己的艺术巅峰。据说这部作品原定由宫崎骏指导，但是没有被采用，于是宫崎骏便将这份企划变成了吉卜力工作室最初的动画电影《天空之城》。本作虽由凡尔纳的《海底两万里》改编，可是完全不拘泥于原作，情节的架空式发展，深入的世界观设定，加上贞本义行的人设，鹭巢诗郎的音乐，堪称GAINAX早期的艺术结晶。《蓝宝石之谜》连续两年蝉联了收视第一的宝座，打响了GAINAX的名号。



↑《蓝宝石之谜》这部作品有着非常深刻的内涵，是GAINAX重要的代表作之一。

90年代的GAINAX虽然声名鹊起，债务的阴影却一直笼罩。管理层迫不得已增加了公司的外包业务，也开始涉猎游戏和周边等自主业务。1992年，另一间公司通用制品与GAINAX合并。部分创立成员前田真宏、山口宏和樋口真嗣也带了部分人离开，创立GONZO，只保留部头合约关系。社长冈田斗司夫亦在同年退社，由山贺博之补上。以此为开端，GAINAX的初创人员开始陆续离开，而原本以原创为主的GAINAX也开始制作改编作品了。

到1994年，尽管GAINAX制作的各种剧场版和OVA取得了动画界与动漫迷的认可和爱戴，却没有扭转长期亏损的局面，使得其后的剧场版和OVA的制作计划不得不冻结。而此时的庵野秀明凭借《飞跃巅峰》等作品虽然取得了一定商业上的成功，却苦于没有一部可以代表自己的名作。于是，1995年，以庵野秀明为核心的名为《新世纪福音战士》的企划开始制作了。

这部作品曾因投资不足而险些胎死腹中，首先是GAINAX自身精益求精的制作方式让投资商十分头痛；其次便是当时正值机器人动画的低落期，而且《新世纪福音战士》那种类似回合制的与使徒战斗的模式让人觉得审美疲劳。可是GAINAX还是用与同期动画制作相比少了几乎一半的经费完成了这部动画的制作。《新世纪福音战士》的地位已经不需赘述，它是很少的能引起全龄段大规模讨论的动画，说它是日本动画的分水岭也好，说它是机器人动画史上的第三次冲击也好，其意识流的表现手法，宗教哲学意向的引进，人物设定上的创新等，都掀起了巨大的回响，对其之后的动画产生了不可估量的影响。GAINAX也凭借着《新世纪福音战士》摆脱了债务危机，甚至到2014年为止，《新世纪福音战士》相关的收入仍然是公司的主要收入来源。但随着监督庵野秀明于2006年决定成立新动画公司Studio Khara，GAINAX对《新世纪福音战士》的制作只保留协力之名。

进入21世纪后，曾参与《飞跃巅峰》《新世纪福音战士》等名作的监督鹤卷和哉开始发力。在2000—2001年，由鹤卷和哉监督，GAINAX原创，总共6卷OVA的《FLCL》发表。这部作品充满GAINAX的标志，贞本义行的人设，天马行空的剧情，出乎意料的画面转换，实验性破表的演出，包括叫好不叫座的结果。虽然与《新世纪福音战士》相比，知名度不是很高，但在海外却得到很大回响。许多资深漫迷心中《FLCL》是不亚于《新世纪福音战士》的存在。

在GAINAX成立20周年之际，《飞跃巅峰2》发表了。由庵野秀明监督，1988年发表的作

品《飞跃巅峰》代表了 GAINAX 前半的传奇。而鹤卷和哉续写了这一传奇并为其画上了圆满的句号，让这份跨越了一万两千年的友情，持续了一万两千年的奇迹无憾地谢幕。而庵野秀明与 GAINAX 的羁绊也在 2006 年，以庵野秀明的独立谢幕了。

庵野秀明离开后，今石洋之是 GAINAX 仅剩的优秀监督之一。2006 年，由他监督的《天元突破》上映，此作品风格激燃，号称 GAINAX 在《新世纪福音战士》后的第一部次世代作品。由此作衍生出的“钻头是男人的浪漫”也在 ACG 领域流传久远。而 2010 年的《吊带袜天使》又让我们看到了不一样的今石洋之，这部作品模仿美国动画风格，但保持了日本动画严谨的人体比例，色彩鲜艳，时尚气息浓厚，尺度大开，呈现了无政府主义的状态。2011 年，今石洋之和演出家大冢雅彦宣布独立，创立 TRIGGER。至此 GAINAX 的成员离开告一段落。

某种意义上，如今的 GONZO、Khara、TRIGGER 等著名制作动画公司就像是 GAINAX 的孩子一样。有一种说法是“庵野秀明带走了 GAINAX 的灵魂，今石洋之带走了 GAINAX 的血肉”。

现在的 GAINAX 几乎失去了所有初创时期的主要成员，也没有了曾经那样的辉煌，如何找到定位、找准发展方向将是这个曾经战绩赫赫、天才云集的老牌制作公司要面对的首要问题。

公司成员

庵野秀明

庵野秀明生于 1960 年，是日本著名的动画监督、企业家、剧本家。曾于 GAINAX 担任企划和监督，离开 GAINAX 后创立动画制作公司 Khara，现任 Khara 董事长。妻子是著名漫画家安野梦洋子。由她的漫画改编的《监督不行届》讲述的就是庵野秀明与她的日常生活。由此可窥真正的动漫宅的生活状态。

庵野秀明作为动画界新人时就参与了《超时空要塞》《风之谷》等大作的设计工作。加入 GAINAX 后，作为《王立宇宙军》的特效监督，参与了 GAINAX 第一部作品的制作。此后，庵野秀明掌管着 GAINAX 的大部分作品，成为了真正意义上的 GAINAX 的首席监督。但《新世纪福音战士》之前的作品，商业上的失败也使庵野秀明在拍摄完《蓝宝石之迷》后沉寂了一段时间。

庵野秀明特别擅长爆炸场面，作为爆炸场面的原画师，他画的爆炸场面的主要特点是爆炸前一瞬间会使用喷枪扫出的高速冲击波残影和溅射时间特别长的细腻碎片，这种爆炸被称为“庵野爆炸”。

今石洋之

今石洋之生于 1971 年，大学毕业就加入了 GAINAX。初期参与了《新世纪福音战士》《彼男彼女的事情》等 TV 动画的制作。后期开始指导影片。其作品《天元突破》因使用了崭新的手法和新颖的构想，获得了 2007 年召开的 12 回神户动画节的个人奖，还得到了 2007 年文化厅 Media 艺术祭动漫部门优秀奖、东京国际动漫节 2008 第 7 回动画评审电视部门优秀奖和个人奖。其风格受金田伊功的影响颇深。

2011 年，今石洋之离开 GAINAX，并且带走了《天元突破》的制作团队，与大冢雅彦成立新动画公司 TRIGGER。

贞本义行

贞本义行生于 1962 年，是日本著名的动画制作人、漫画家和人设师。大学毕业后，贞本义行就加入了 GAINAX。在公司处女作中担任人物设计和作画监督。后又有《飞跃巅峰》《蓝宝石之谜》《新世纪福音战士》等。GAINAX 巅峰时期的作品几乎都由贞本义行来担任人设。除了 GAINAX，细田守等著名动画电影监督似乎也偏爱贞本义行，《穿越时空的少女》《狼的孩子雨和雪》《夏日大作战》都是叫好又叫座的作品。

贞本义行虽然漫画和插画作品不是很多，但识别度很高，而且凡是其作的插画，必有“Y.S”的签名。

冈田斗司夫

生于1984年的冈田斗司夫，是GAINAX的第一任社长，也是东京大学的讲师。他曾被称为“御宅领导人”。GAINAX初期的大部分作品冈田斗司夫都有参与。1992年第一次人员流失时，冈田斗司夫辞职，虽然原因不明，但其现在仍为GAINAX的最大股东之一。

现在多作为学者和演说家活动，其在新宿“Loft Plus One”的座谈会上指出“御宅族已死”，引起相当大的回响。

樋口真嗣

樋口真嗣生于1965年，是著名的动画监督和电影监督。1984年，在制作特摄片《八岐大蛇的逆袭》时结识庵野秀明，继而加入GAINAX。他参与了GAINAX早期的诸多作品，在1992年，离开GAINAX与村滨章司成立了动画制作公司GONZO，同时开始了自己的电影监督事业。

樋口真嗣不论在动画界还是电影界均以高超的视觉表现而闻名。

他在指导电影的同时也没有放弃对动画的热爱，并且私下其与庵野秀明一直保持着良好的关系，无怪乎2006年他再度出山为庵野秀明的新作《EVANGELION新剧场版：序》绘制了分镜表。

动画特色

GAINAX的动画以颠覆传统和实验性闻名，有时让人觉得有些脱离原作，不着边际。其一是因为GAINAX本身的企划、演出、监督等比其他公司有个性；其二是公司提倡让动画人身兼多职，比如作画的可以写剧本。这就导致了同一人在多方面都有涉猎，从而各方面要求过高，直接导致了经费的不足。经费的不足也造就了GAINAX的另一个特点，那就是缩减动画格数来缩减预算。这一点使GAINAX一段时期内声名狼藉。

GAINAX自身的原创性也是其一大看点。但庵野秀明等人离开后，GAINAX的原创性和精彩程度大不如前。



↑《天元突破红莲螺岩》是《新世纪福音战士》后，GAINAX的又一次世代作品。

代表作

小松左京动画剧场
蓝宝石之谜
新世纪福音战士
他与她的事情
魔力女管家
魔力女管家～更美丽的事物～
阿倍野桥魔法商店街
超龄细公主
天元突破 红莲螺岩
尸姬 赫
尸姬 玄
吊带袜天使
丹特丽安的书架
最强学生会长
特例措施团体斯特拉女子学院高等科C3部
魔法少女大战
飞越颠峰
飞越颠峰2
御宅族的录像
续·御宅族的录像
FLCL
Re: 甜心战士
王立宇宙军
新世纪福音战士剧场版：死与新生
新世纪福音战士剧场版：THE END OF EVANGELION
飞越颠峰 & 飞越颠峰2 合体剧场版
剧场版 天元突破 红莲螺岩 红莲篇
剧场版 天元突破 红莲螺岩 螺岩篇

3.2.8 A-1 Pictures

公司名：A-1 Pictures
日文名：株式会社 A-1 Pictures
成立时间：2005 年 5 月 9 日
地址：日本东京都杉并区成田东 4 丁目 38 番 18 号

成立背景

众所周知的 Aniplex 是日本索尼音乐旗下的一家动画游戏相关产业公司，但因为琐事缠身，不可能完全独立出来做动画。但日本动画产业蒸蒸日上，尤其是 2001—2005 年这段时间，动画业的盈利值相比以往更是大幅度提升。想分一杯羹的 Aniplex 决意成立一间稳定的和高品质的公司来专门制作动画，A-1 Pictures 就此正式成立。

在 Aniplex 的帮助下，A-1 Picture 从成立到发展，以及相关业务等方面都要比其他一些公司更加迅速和有效率。同时他们也包揽了很多名作，让许多监督和声优成为其公司的合伙人。



↑ 2011 年让 A-1 Pictures 名利双收的《我们仍未知道那天所看见的花的名字》。

公司历史

A-1 Pictures 公司拥有员工 60 多名，社长是胜股英夫。作为一个新兴公司，A-1 Pictures 并没有什么值得称道的历史，他们的情况很特殊，公司几乎只有作画人员和一些后勤特效之类的制作班底，并不像其他大公司具有固定而且稳定的监督团队。作为一个新兴动画公司，A-1 Pictures 缺乏人才。就算到现在，A-1 Pictures 也没有真正算得上当家的监督，或者稳定的制作团队。制作的动画大部分都是采取合约形式，而山本宽监督也是因为和京都动画闹翻自立门户后，才开始和 A-1 频繁合作的。

但是 A-1 Pictures 得天独厚的优势也是显而易见的。A-1 Pictures 于 2005 年成立，和一些老牌动画公司比，确实算是相当年轻。在日本，一般的动画公司成立都会先从别家公司外包一些工作来慢慢壮大自己，A-1 Pictures 最初也是这样的，但它的发展速度却令人咋舌。2007 年，这家仅仅成立了两年的动画公司就已经能够单独制作一部动画了。和其他动画公司相比，2005 到 2006 年一年的动画外包经历，是一个非常短暂的过程。这一切都是因为有 Aniplex 在背后支持。首先从制作人来说，A-1 Pictures 不需要费心寻找制作人，因为公司本身就是企划型的，制作人比比皆是。解决了制作人的问题，赞助商的问题自然也不用 A-1 Pictures 发愁。同时 Aniplex 在偶像声优歌手方面的资源也相当充足；更重要的是，动画制作的主导权被牢牢地掌控在了公司手里，宣传和贩售周边的收益也由公司占了大头。Aniplex 在力所能及的各个方面为 A-1 Pictures 的发展铺平了道路，试问之前哪个动画公司能在成立初期就有这么好的条件？但是这也注定了 A-1 Pictures 这家动画公司彻头彻尾的商业化性质，是这个动画商业化时代下最典型的产物。



↑ 大人气游戏改编而来的《咎狗之血》。遗憾的是动画未能延续游戏的辉煌。

A-1 Pictures 虽然缺乏人才，但毕竟财力雄厚，同时还将 SUNRISE 的老员工植田益朗挖到公司担任董事。植田益朗有人脉、有实力，在动画业界非常吃得开。所以 A-1 Pictures 虽然公司内部人才少，但是真正可用的人还是不少的。A-1 Pictures 制作了许多优秀的改编作品，《王牌投手振臂高呼》就是一个例子。这部作品改编自《Afternoon》上的棒球漫画，原作也非常有人气，不仅获得了讲谈社的漫画赏，还被文化厅媒体艺术祭选为"日本艺术 100 选"。有人曾经评价这是 2000 年以来最出色的棒球漫画，在当时的社会上引发了热烈的讨论。因此，想要制造热点话题的 A-1 Pictures 就对这部动画下手了。拿到好的原作后 A-1 Pictures 在制作人选方面也没有马虎，找来了水岛努和黑田洋介助阵。因为漫画原作本身就有着广泛的读者群，再加上动画本身的制作也十分精良，不出意外地成为了当年的优秀动画之一，而且在女性群体中也获得了热烈的追捧。由于漫画本身还在连载中，在动画第一季完结后，要求制作第二季的呼声也是接连不断，结果 A-1 Pictures 就顺应民意，决定在 2010 年 4 月推出《王牌投手振臂高呼》的第二季。遗憾的是，第二季并没有重现第一季的辉煌，销量下跌得很多。



↑故事基调轻松明快的《迷糊餐厅》，走的是日常治愈向的路线。

2008 年，《神薙》《黑执事》等动画接连播出，A-1 Pictures 的人气也不断升温。由于《黑执事》大受欢迎，加上漫画也在连载中，于是推出第二季也就顺理成章。但是与《王牌投手振臂高呼》一样，《黑执事》的第二季同样遭遇了销量下滑的尴尬局面。不过虽然第二季的销量比不上第一季那么辉煌，但《黑执事》系列至少还是稳赚不赔的。2014 年，A-1 Pictures 推出了《黑执事》第三季，在女性观众中人气依然相当高。



↑在女性群体中拥有超高人气的《黑执事》系列，如今也是 A-1 Pictures 的摇钱树之一。

2010 年，A-1 Pictures 的一位男性职员因过度操劳而患忧郁症自杀。这位男子 2006 年以正式社员的身份进入 A-1 Pictures 工作，曾经是《王牌投手 振臂高挥》《神薙》等多部作品的制作负责人。根据医院的病历卡上资料显示，他每个月工作 600 个小时。日本新宿劳动基准监督署认定该男子在职期间患有忧郁症，此前的 2 到 4 个月内至少平均有 100 个小时的加班时间。该男子于 2010 年 10 月在东京都内的住宅内被发现自杀身亡。这条新闻在当时的日本国内外都引起了激烈的讨论。之后 A-1 Pictures 登上了"2014 年度黑心企业大赏"的名单。这次的事件也证明了 A-1 Pictures 确实是个极尽商业化的公司。在 2010 年，A-1 Pictures 一共推出了 7 部动画，产量之高堪比 GONZO。其中有两部是续作，三部是东京电视台和 Aniplex 主办的"动画力量"企划下的原创动画。另两部作品《咎狗之血》和《迷糊餐厅》，前者的作画被粉丝戏称为《崩狗之血》，剧情也十分拖拉，最终迎来了惨败；后者则走轻松日常向，意外地获得了高人气，但是续作《迷糊餐厅 2》同样还是遇到了销量下滑的问题，好在跌幅不大。

2011 年，《我们仍未知道那天所看见的花的名字》成为了 A-1 Pictures 的明星作品，它的大红大紫不仅因为动画本身的高素质，更是

Aniplex 和 A-1 Pictures 费尽心力的企划和运作。但同时，《Fractale》的大败也发生在这一年。此次事件之后，山本宽与 A-1 Pictures 分道扬镳，令人叹息不已。除了上述作品之外，2011 年的另外两部作品《青之驱魔师》和《歌之王子殿下》都取得了相当不错的成绩。

2012 年，A-1 Pictures 制作了 6 部作品，其中以《魔笛 MAGI》和《刀剑神域》的人气最高。2013 年，作品数量增加到了 9 部，在观众中的反响都还算不错。2014 年，A-1 Pictures 更是一举推出了 10 部作品，其中包括了《黑执事》第三季、《刀剑神域》第二季、《银之匙》第二季、《妖精的尾巴》、《Aldnoah Zero》新系列等等热门作品。



↑《青之驱魔师》改编自加藤和惠的人气漫画，讲述了魔王之子驱魔的故事。

公司成员

山本宽

山本宽出生于 1974 年 9 月 1 日，是日本著名的动画演出家、监督。他在京都大学时是动画同好会的成员，自行制作了名为《怨念战队 Ressentiment》的电影，正是对庵野秀明的致敬。他的毕业论文写的是关于《新世纪福音战士》和《魔法公主》的评论。毕业后，他加入了京都动画。经历数码映像开发室的工作后，转入同社下的 AnimationDo。

2008 年，山本宽在《月刊 NewType》上发表在大阪市内设立动画制作公司 Ordet，设立后就从 HAL FILM MAKER、A-1 Pictures 取得多份工作。公司最初以分包商的性质营运，2008 年才与 A-1 Pictures 合作，首次参与制作热门 TV 动画，2010 年首次独力制作单集动画《BLACK ROCK SHOOTER》。

植田益朗

作为 A-1 Pictures 的代表取缔役社长，也就是我们所说的董事长。他主要担任动画的制片人和企划人，也就是在作品决定动画之后由他负责进行资金调配等等，有的时候董事长必须挂名也是业内的常识。我们熟悉的如《犬夜叉》《我女友与青梅竹马的惨烈修罗场》等等都是由他策划并且制作的。

动画特色

2006 年开 A-1 Pictures 和 Noside 公司合作推出了的 NHK 儿童教育动画《发条武士》，这部作品是面向低龄观众的作品，虽然知名度不算高，但是周边开发的商品却不少，充分体现了 A-1 Pictures 的企划开发能力。

2007 年，A-1 Pictures 又制作了一部低龄向动画《Robby&Kerobby》，这个时候它已经拥有了独立制作动画的能力。这部作品在当时拥有不错的反响，作为 A-1 Pictures 的练手之作也算是不错的尝试。但是真正让人们记住 A-1 Pictures 这个名字的是之后 2007 年所制作的棒球题材动画《王牌投手振臂高呼》。它的经营理念非常清晰：挑热门、拼人气、扩大影响力，这也是典型的商业化做法。

由于成立的时间不长，A-1 Pictures 所制作的动画主要集中在这几年，但也正因为如此，



↑《王牌投手 振臂高呼》是近年来相当不错的运动动画，A-1 Picture 在制作上也确实诚意十足。

这些年才开始关注动画的国内读者反而会对它比较熟悉。首先是2008年初播放的《铁腕巴迪》，虽然制作也同样出色，可惜由于题材和人物设定等各方面原因，其人气度一直不上不下，之后在2009年初又推出了第二季，同样反应一般。虽然如此，2008年还是A-1 Pictures的丰收年，先是《神薙》的热烈反响，再来就是《黑执事》的高人气。一部获得众多男性的追捧，一部将女性观众一网打尽，这两部于2008年10月同时播放的动画也就成为了A-1 Pictures的代名词，现在人们一提到A-1 Pictures，自然就联想到这两部作品。

A-1 Pictures所制作这几部动画都以制作精良为卖点，但是不可否认的是A-1 Pictures公司的动画都有后期经费不足，或者说是人员成本降低导致原画画风毁坏的问题，这个问题主要的原因是因为他们没有固定的动画制作班底，从监督到脚本，没有一些长时间合作的关系，导致磨合期很长，所以前期经费花销较大，后面制作周期长，员工疲惫，工资不高。少数作品如《我们仍未知道那天所看见的花的名字》并没有作画毁坏的原因是其经费平衡，动画并不需要大量的特效和人力资源，所以能够有效地平均成本。



↑《刀剑神域》的出现在动画界掀起了一股热潮。可惜的是，《刀剑神域》的续作，口碑却一部不如一部。

代表作

王牌投手 振臂高挥
神薙
战场女武神
FAIRY TAIL
闪光的夜袭
迷糊餐厅
黑执事系列
咎狗之血
Fractale
青之驱魔师
我们仍未知道那天所看见的花的名字
歌之王子殿下系列
偶像大师
钓球
宇宙兄弟
刀剑神域
刀剑神域 II
来自新世界
魔笛 MAGI
我女友与青梅竹马的惨烈修罗场
我的妹妹哪有这么可爱 第二季
银之匙
伽利略少女
龙娘七七七埋藏的宝藏
ALDNOAH.ZERO
Persona4 the Golden ANIMATION
魔术快斗
不起眼女主角培育法
偶像大师 灰姑娘女孩

3.2.9 SHAFT

公司名：有限会社 SHAFT
日文名：有限会社シャフト
成立时间：1975 年 9 月 1 日
公司地址：日本东京都杉并区上井草一丁目 29 番 15 号

成立背景

进入 20 世纪 70 年代，日本动画的起步期宣告结束。老牌制作公司虫 Production 宣布破产，东映和龙之子也面临严重的人才流失。可是与此同时也诞生了许多新兴动画公司，它们对老牌制作公司的体制和运营方法进行改革，引进新技术，日本动画由此进入了第一个高速发展期。当时刚离开虫 Production 的若尾博司也成立了自己的工作室 SHAFT。由于在虫 production 时期，若尾博司是专职负责上色的，所以 SHAFT 创立初期是专职上色的工作室。



↑改编自远藤海成原作漫画的《玛利亚狂热》是不折不扣的吐槽向神作。

公司历史

SHAFT 的成功总结起来可以说是“鬼才”的成功。从创立初期到如日中天，SHAFT 一路与“鬼才”相伴。所以要说 SHAFT 的历史，必须从“鬼才”入手。

1975 年若尾博司刚刚成立 SHAFT，除了上色并没有其他的动画制作经验，而且资金的短缺也无法负担动画制作的风险，所以为其他公司做外包就成了最明智的选择。与若尾博司交好的富野由悠季这时已经是 SUNRISE 的骨干，受他之邀，SHAFT 在 70 年代主要负责 SUNRISE 制作的《机动战士高达》和《无敌超人》系列的上色。

到了 80 年代，SHAFT 意识到专做外包似乎不是长远之计，于是开始扩展公司的业务范围。1987 年 OVA 模式兴起，这种不需要电视台，小成本投入的动画成为了 SHAFT 小试牛刀的首选。《梦至深处 不愿醒来》就此诞生。这部 OVA 可谓制作雄厚。题材选的就是少男少女的恋爱剧，声优是当红偶像，配乐也是煞费苦心，但是作品销量却不尽如人意。SHAFT 从此就很少涉及 OVA 领域了，可以说留下了相当大的阴影。这部作品的失败也让 SHAFT 认清了实力不足的现实，于是直至 90 年代中期，SHAFT 都是以外包为主、协力制作为辅的努力学习。神奇的是《萤火虫之墓》《新世纪福音战士》《少女革命》等走在时代前沿，日后地位极高的作品 SHAFT 都有参与，这对其以后发展为商业动画巨头有深远的影响。



↑《再见绝望先生》的故事针对日本社会现状进行了诙谐的嘲讽，趣味十足的同时引人深思。

到 1995 年，SHAFT 独立制作的第一部动画《十二生肖守护神》终于出炉。虽然名声不是很响，但作为第一部 TV 作品，SHAFT 在投资上不遗余力，脚本是关岛真赖，画分镜的是细田守，作为子供向动画足有 17 首插曲。质量和口碑的双赢可以算开了个好头。

到了 21 世纪，SHAFT 已经制作了几部不温

不火的动画。这时 SHAFT 曾经协力制作过《飞跃巅峰》的 GAINAX 伸出了援手。2001 年，由 SHAFT 制作、GAINAX 协力的作品《魔力女管家》上映。由于 GAINAX 是主创，所以阵容相当豪华。监督是山贺博之，脚本是花田十辉和庵野秀明。后宫向和女仆等新的热点让这部作品一夜爆红，跻身年度销量前四名。由于是主创，所以 GAINAX 虽为协力赚的却比 SHAFT 要多。这让 SHAFT 明白了两个道理，其一是再小的公司也能做出大热作品一夜爆红；其二是主创方必须在本公司才能赚钱。所以 SHAFT 开始寻找可以带动公司发展的人才。

2004 年，若尾博司隐退，久保田光后继任。SHAFT 也从此时由赛璐璐转为数码制作。久保田光后雄心勃勃地想要独立制作动画，而此时的新房昭之决定转投 SHAFT 名下。SHAFT 的崛起开始了。久保田光后给了新房昭之最大的自由，为他请来关岛真赖编写脚本，《少女革命》的作画监督相泽昌弘、渡边明夫加盟作画。《月咏》和 OVA《柯赛特的肖像》就在如此豪华的阵容下诞生了。新房昭之的风格就此定型，那些幻灯片式的镜头拼接，色块和纯色的大胆应用，各种姿势各种角度的特写，为他引来了第一批死忠粉，SHAFT 以新房昭之为核心的制作体系也就此形成。

自 2005 年开始，SHAFT 完全摒弃外包，进入独立制作的时代。2007 年，是 SHAFT 历史性的一年，这一年 SHAFT 以新房昭之和大沼心为核心推出了三部作品，其影响力让 SHAFT 跻身一线动画制作公司的行列。第一部就是《向阳素描》。《阿兹漫画大王》带来的四格改编热潮已经过了几年，空气系动画的制作新意也越来越少。但《向阳素描》缓慢松弛的节奏，现实照片代替背景的新意，人物性格的成功塑造和将这一切融汇贯通的最终结果，都使本作成为了空气系的最高杰作。而第二部是风格截然相反的《绝望老师》。原作者久米田康治自身就很擅长恶搞，结合当下最流行的话题再加点讽刺就是《绝望老师》最大的特色。原作中大量吐槽和捏他的运用注定了这将是一部小众的作品，偏偏新房昭之来监督。大量的黑色画面、静止画面、表情特写凸显了新房昭之的个人风格，其中实验性的文字符号的大量使用，在其以后的作品中多次用到。2007 年三部曲的最后一部，是由大沼心监督的《ef - a fairy tale of the two》。该作品原作 GALGAME 的制作团队就强得可怕，七尾奈留的人设，新海诚的 CG，天门的音乐，铸就了堪比 KEY 社等顶级公司的作品。大沼心的 TV 版很好地还原了原作，也用高超的表现手法越过了新海诚 CG 的叹息之墙。GALGAME 改编在 SHAFT 的历史上就不是主流，可是这部作品却 BD 化，并位列 SHAFT 公司的代表作，可见其优秀。



↑西尾维新和新房昭之的完美结合成就了《化物语》独特的风格。

2009 年是 SHAFT 里程碑式的一年，这一年 SHAFT 原创作品达到 5 部之多，而且不乏名留青史的大作。正是这一年，SHAFT 的“鬼才”运再度袭来，只不过这次是足以撼动整个业界的重弹。SHAFT 将无法动画化的西尾维新的作品动画化了。《化物语》横空出世。

西尾维新是一个当之无愧的“鬼才”。他的作品无论是内容还是语言风格都极其个性化，销量也是惊人的高。这种作品不缺原作基础，反而是做得越接近原作越好。但新房昭之不这么想，他用他的静止画面、幻灯片、大量文字、真实照片等武器把《化物语》的故事交代得清清楚楚，不仅清楚，2 卷的小说做了 15 话，可以说很详细。而其与音乐的结合更值得学习。《化物语》的 ED《你所不知道的故事》由 supercell

制作，成员有三轮士郎，hyke 等、而词曲是 ryo，这个人对 V 家的影响极大。这首精英集结的单曲大卖 3 万多张。截至 2013 年，《化物语》的 BD 销量比第二名的《轻音少女》多出几乎一倍。《化物语》打响了物语系列的第一炮，随后的续篇理所当然地推出。

时间到 2011 年，2011 年被称为动画大复兴的一年，不论改编还是原创各种风格均有精品。《未闻花名》《罪恶王冠》《女神异闻录》《夏目友人帐》《青之驱魔师》《命运石之门》《我的朋友很少》等等。由于作品的优秀，当年还有史上最强十月新番之说。但是，SHAFT 的“鬼才”运势不可挡，这一年 SHAFT 遇上了虚渊玄。于是所有的光彩都被一部《魔法少女小圆》掩盖住了。魔法少女系动画的制作早就在新房昭之心里，为 SHAFT 工作 7 年，有了绝对话语权之后，新房昭之才得偿所愿。这部作品集结了虚渊玄的脚本，梶浦由纪的音乐和新房昭之特色的监督，在播出之前就赚足了眼球。这部作品集合了战斗系美少女、世界系、百合等诸多元素，而突然转折的剧情，尤其是第三话的学姐断头事件都引起了巨大的话题。甚至有人说这是堪比《新世纪福音战士》的经典原创作品。虽然这种评判为时尚早，但该作在 2011 年连获大奖，风头无两。BD 第一卷首周就超越了《化物语》。



↑与虚渊玄合作无疑是正确的选择，一部《魔法少女小圆》让 SHAFT 收获赞美的同时，又赚了个盆满钵盈。

《魔法少女小圆》和物语系列稳坐近几年最热作品的宝座。SHAFT 一时掩盖了京都和 SUNRISE 的光彩。现在的 SHAFT 并不缺资金，干了那么多年的外包，直到现在成为一线的动画制作公司，SHAFT 靠的是人才。新房昭之总会老去，而 SHAFT 的未来还要看其之后的“鬼才”运如何。

公司成员

新房昭之

新房昭之生于 1961 年，是日本著名的动画监督，有“原作粉碎机”的称号。

20 世纪 80 年代，刚刚 20 岁的新房昭之初次工作便在《福星小子》里出任原画。其后他又在《鬼太郎》等作中担任原画。直至 1990 年，新房昭之才有机会在《机甲武士剑》中初次担任演出，虽然只有一话，但是是他向监督转型的开始。1992 年，他又在《幽游白书》中画了几话分镜，做了几话演出，才逐渐得到关注。龙之子赏识他的才华，邀请他来作《魂狩》的监督，正是这部作品让 SHAFT 看到了新房昭之的能力从而邀请新房昭之加入。

新房昭之是少有的个人特色极度鲜明的监督。其特征简单来说就是纯色色块、现实照片、幻灯片、各角度面部特写、文字图形、恶搞等等。有趣的是，在吐槽向的动画中，新房昭之的字符不会影响到剧情，但是不暂停来看一下的话又会觉得少了些什么。这种 KUSO 的魅力也是新房昭之的一大看点吧。

大沼心

大沼心生于 1976 年，是日本著名的漫画家和动画监督。大沼心可以说是新房昭之的学生，他的动画中也会有一些很漂亮的字符、色彩和独特的视觉效果。

1996 年，20 岁的大沼心同样是原画起步。7 年后，终于得到机会在《月咏》中担任分镜。其后追随新房昭之加入 SHAFT，在《魔法老师》的 OVA 中担任监督。与新房昭之不同的是，大沼心喜欢游戏，受 GALGAME 影响很大，他更擅长恋爱方面的作品。他对剧情的处理也很细腻，画面唯美。

尾石达也

尾石达也生于 1970 年，是动画师及演出家。SHAFT 的制作核心人员就包括尾石达也。

尾石达也在 1994 年的《幽游白书》中首次担任原画，也是在这时他认识了新房昭之。其后也参与了《人造人 009》等作品的制作。直到 2004 年与新房昭之一起加入到 SHAFT 并担任《化物语》的系列监督。尾石达也也具有强烈的个人风格，喜欢简单鲜艳的画面，也常在画面中加入实物，是当之无愧的实力派。

西尾维新

西尾维新生于 1981 年，日本小说家，漫画脚本作者。2002 年以《戏言》系列第一部获得 23 届梅菲斯特奖出道，作品风格以悬疑为主。语言极具个人特色。文字游戏和毒舌占了其小说语言的很大比例，装傻和吐槽也是家常便饭。

《物语系列》除了以上几点之外，还加入了恋爱喜剧、动作元素等一切可以写的要素。也因为这样，西尾维新认为《物语系列》是以很难媒体化为目标所创造出来的小说。另外，西尾维新的取名也很有特色。“西尾维新”这一笔名的罗马音就是以 o 为中心的回文。

虚渊玄

虚渊玄可谓当下最炙手可热的脚本作家之一。他早期创作的脚本就已经在美少女游戏业界掀起了一阵血雨腥风。在他踏足动画界之后，更是顶着“爱的战士”的头衔，发起了质量高数量多的便当。沉重、黑暗、在血腥和暴力中人性的挣扎，这些都是虚渊玄最热衷描写的东西。事实上虚渊玄在动画界的资历不算太深，他是在 2008 年才真正参与到动画制作中来的。虽然他在游戏界的作品早已被捧上神坛，但真正让他在动画界封神的作品是 2012 年的大热之作《魔法少女小圆》。更难得的是，此后的他虽然片约不断，但总是在保证了作品商业性的前提下兼顾作品的艺术性，创作出直击人心的优秀之作。

动画特色

SHAFT 的动画很难说有什么特色，由于 SHAFT 之前是外包上色出身，所以作品的色彩自不必说。但是动画制作上的特色，主要还是以新房昭之个人的特色为准。新房昭之的特点除了善用静态图、幻灯片、现实图片、大量字符、多角度特写等等之外，还有就是对原画的需求少，对公司来说完全是低投入高产出。可见 SHAFT 从用人到动画的选择都是极其商业化的。其商业化还体现在原创少，改编多，续集多。



↑《向阳素描》改编自苍树梅的四格漫画，由新房昭之执导。截至 2012 年，这个系列总共制作了四期动画。

代表作

十二生肖爆烈战士
G-on 少女骑士团
月咏
REC
向阳素描
向阳素描 ×365
向阳素描 × ☆☆☆
向阳素描 × 甜蜜一窝
绝望先生
俗・绝望先生
忏・绝望先生
玛莉亚狂热
玛莉亚狂热 ALIVE
夏之岚
夏之岚 春夏冬中
物语系列 第二季
吸血鬼同盟
荒川爆笑团
荒川爆笑团 *2
女仆咖啡厅
魔法少女小圆
电波女 & 青春男
锁锁美小姐 @ 不好好努力
伪恋
目隐都市的演绎者

3.2.10 MADHOUSE

公司名：MADHOUSE
日文名：株式会社マッドハウス
成立时间：1972 年 10 月 17 日
公司地址：日本东京都中野区本町三丁目 23 番 3 号

成立背景

20 世纪 70 年代，虫 Production 出现危机。当时在虫 Production 工作的丸山正雄、出崎统、川尻善昭等人独立出来，于 1972 年成立了 MADHOUSE。名字的由来还有个小故事。据说是丸山正雄不太喜欢“工作室”或“动画公司”这种大众化的名字，但又不知道怎么办的时候，偶然看到千叶县有一家叫作松户 HOUSE 的店，觉得很有趣就毫不犹豫地用了。MAD 则是丸山正雄和出崎统两人名字罗马音的首个字母拼成的。巧合的是 MAD 有疯狂的意思。所以中国的动漫爱好者给 MADHOUSE 起的昵称就叫作“疯人院”。



↑《黑礁》是一部暴力黑暗向的动画，讲述了一个平凡的公司职员被辞退后与黑帮之间的种种故事。

“疯人院”确实疯狂，截至 2014 年，成立了 40 余年的 MADHOUSE，各种风格都有尝试，成绩不俗，其中不乏冷门的佳片，可谓全面发展。

公司历史

MADHOUSE 成立之初，整个日本动画界都在电视台的统治之下。作为新公司的 MADHOUSE 势单力薄又缺乏经验，所以通常以联合制作的方式参与动画制作。这种情况一直延续到丸山正雄接替出琦统担任社长。70 年代后期日本动画界发生了很多大事，首先是角川书店试图将书籍与电影和动画结合起来，从而开始了各种实验性的改编制作；其次是押井守开辟了 OVA 这一新的动画模式，对雄心勃勃但资金不足的公司来说是可以发挥的平台。借着这两股东风，MADHOUSE 于 1987 年推出了德间书店委托的《妖兽都市》，由川尻善昭担任监督。这部作品奠定了川尻善昭暴力性感的冷硬风格，是 MADHOUSE 第一部特色作品。

20 世纪 90 年代，MADHOUSE 仍然在做订单和外包，制作的中心内容也还是剧场版和 OVA。所谓功夫不负苦心人，MADHOUSE 多年的高品质工作赢得的好口碑让一部作品的制作权落到了它的头上。这部作品就是由水野良原作，被称作“东方指环王”的《罗德岛战记》。原作的人气极高使得改编变得极其不易，但是 MADHOUSE 制作的高素质 OVA 情节跌宕，音乐磅礴，人物丰满，备受原作读者好评，销量也一路看涨。截至目前，该作是 MADHOUSE 影响最大、收益最多的作品。MADHOUSE 也因此作被人熟知。

90 年代后半，MADHOUSE 已经有了独立制作动画的资格和本钱。在丸山正雄的鼓励下，1998 年，MADHOUSE 推出了自己第一部枪战片《TRIGUN》，脚本由黑田洋介负责，世界观和故事的讲述方式十分抢眼，枪战画面更是十分精彩。这部片子的成功开启了 MADHOUSE 与枪战片的渊源。与此同时，难得的机遇也来到了 MADHOUSE 面前。从 80 年代开始，随着《圣斗士星矢》《绝爱》等美少年向、腐向作品的改编，女性观众也在逐渐增多。她们不仅观看，也参与到制作中。其中最著名的莫过于同人出身的 CLAMP。90 年代，CLAMP 的精致画风已经红遍日本，而 MADHOUSE 参与制作的《东京巴比伦》质量比《圣传》好得多，这





←《魔卡少女樱》总共制作了三季。凭借这部作品，MADHOUSE 的知名度大大提升。

就让 CLAMP 和 MADHOUSE 的合作变得理所当然。于是 1998 年，CLAMP 送上一部足以让 MADHOUSE 崛起的作品《魔卡少女樱》。在日本动画界，机器人与魔法少女是永恒不变的主题，加上 CLAMP 的号召力，原作的读者基础，NHK 决定在制作时投入有史以来最多的资金。监督选择的是擅长少女类的浅香守生，脚本则由 CLAMP 的大川七濑亲自负责。作品一经上映就创下了销量奇迹，其后的剧场版也应运而生。以此作为起点，MADHOUSE 开始向着一线制作公司进军，而 CLAMP 更是将《人形电脑天使心》等作交予浅香守生，可以说结下一段良缘。

进入 21 世纪，MADHOUSE 的 TV 制作迅猛发展。2003 年的《枪墓》《神枪少女》两部，虽然都属于冷番，但制作精良，构成了 MADHOUSE 崇尚暴力美学的枪战系列的第二梯队。

2004 年，MADHOUSE 再次改编浦泽直树的作品，这一次他们选择了《怪物》。《怪物》是浦泽直树的代表作之一，面向成人所创作，人文气息浓厚。剧中处处透露着残酷中的友爱，冰冷中的温情，是一部见仁见智的作品。将其高质量地动画化让 MADHOUSE 在商业化的动画制作大军中独树一帜。

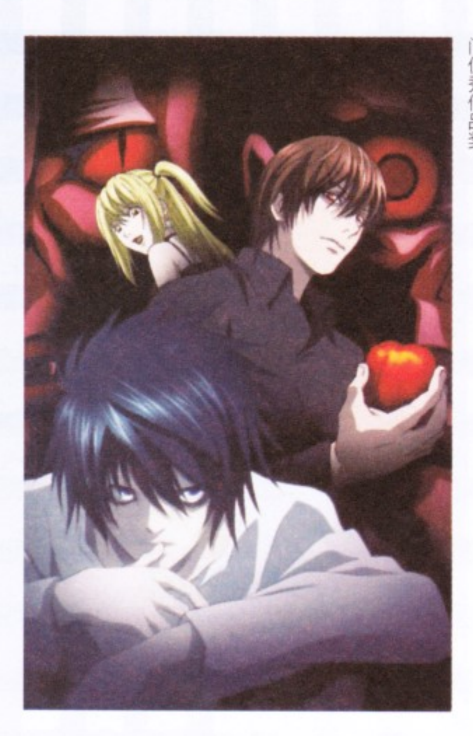
2005 年，MADHOUSE 开始制作后宫向的卖肉番，首先就是《草莓 100%》。这部片子无甚可说，但其所引发的党争现象却延续至今。

2006 年是 MADHOUSE 爆发的一年。第一部作品就是百合三神作之一的《惊爆草莓》，这部片子与另两部神作（《圣母在上》《神无月的巫女》）的区别在于真正开启了百合的时代，关注点完全在两个女孩子的感情上，没有男主角的设定方式也为后续纯百合类作品所沿用。第二部就要提浅香守生的《NANA》，浅香守生本就擅长塑造人物形象，更何况矢泽爱的原作几乎描述了两大主角的全部生活。片中音乐堪称作品灵魂，配以浅香守生的演绎，吸引了大批不同年龄的观者。第三部则是《黑礁》，这部作品带有着 MADHOUSE 的私心，无论剧情、人物塑造还是战斗场面都十分出色，可以说是枪战类动画暴力美学的巅峰。第四部当然是天才之间的对决，由荒木哲郎监督的《死亡笔记》，作为 2006 年最佳改编动画，不仅为 MADHOUSE 聚集了大批人气，夜神月的角色同时也证明了宫野真守的实力。

2006 年后的 MADHOUSE 制作了可圈可点但是极其冷门的《电脑线圈》《剑豪生死斗》和 CLAMP 的《小鸠》《学园默示录》《花牌情缘》等佳作，并尝试改编文学作品《魍魉之匣》《青之文学》。在保持一贯制作水准的同时，尝试着各种风格类型。这种不顾收益只问质量的制作原则为 MADHOUSE 带来了一批死忠。

进入 21 世纪，MADHOUSE 开始制作大量 TV 动画，但是有这样两个人让 MADHOUSE 在剧场版和 OVA 领域雄霸天下，甚至走出了日本，他们就是今敏和细田守。今敏的几部影片《千年女优》《PERFECT BLUE》《盗梦侦探 红辣椒》《妄想代理人》将 MADHOUSE 推到了一个前所未有的高度，那种细腻精巧犹如抽丝剥茧的演绎，镜头语言的剪辑，梦境与现实的切换，无一不是大师手笔。虽然今敏早年陨落，但创作的经典是可以流传一生的记忆。另一位细田守是风格近似于宫崎骏的监督，他来到

MADHOUSE的连续三部作品《穿越时空的少女》《夏日大作战》《狼的孩子雨和雪》均压过同年的吉卜力作品。可以说今敏继川尻善昭后再度打响了MADHOUSE的海外知名度，而细田守则将国内市场牢牢掌控。



←大人气作品《死亡笔记》曾获2007年日本东京动画奖电视部门优秀作品奖。

成立40余年，MADHOUSE全面制霸。没有MADHOUSE就没有今日多样化的日本动画产业，也没有今敏、细田守等人才的迅猛成长。没有一家公司制作过如此多的冷门作品，但是丸山正雄的离开是否证明着MADHOUSE将走上更商业道路还不得而知。希望MADHOUSE带着屹立于业界顶端的美术与原画继续追梦下去。

公司成员

丸山正雄

丸山正雄生于1946年，是公认的日本动画界金牌监制，被称为“日本动画第一人”。

丸山正雄年少时就加入手冢治虫的制作公司虫Production，并在部分作品中担任设定，其中最为著名的是《明日之丈》。在虫Production期间，丸山正雄被手冢治虫尊重演出家、破格提拔新人等政策深深影响，并结识了出崎统、川尻善昭等人。1972年，虫Production破产，丸山正雄与出崎统主导组建了MADHOUSE。

丸山正雄接手MADHOUSE以来，几乎监制了MADHOUSE的所有作品，可谓支撑着日本动漫界，为动漫的多元化做出了巨大的贡献。

川尻善昭

川尻善昭是日本著名的监督，国际级名家，他的作品在海外往往获得比国内更好的评价。

川尻善昭高中毕业就加入了虫Production，担任《明日之丈》等作品的原画。与丸山正雄成立MADHOUSE后，由于出色的作画，开始成为新公司的主力。川尻善昭也正是这个时候开始接触画面构图、表现手法等演出技巧。1987年的OVA《妖兽都市》算是他真正意义上的第一部监督作品。此作中暴力、性感的冷硬表现风格和细腻华丽的画面以及深沉的世界观尽显川尻善昭的个人特色。

他最著名的作品当属1982年以著名小说《吸血鬼猎人D》改编的同名动画。这部作品情节感人，声优出色，画面艳丽，音乐华丽，可谓无一不足，在吸血鬼题材的动画史上成为了无法超越的经典。

出崎统

出崎统生于1943年，是著名的动画监督。在虫Production时就凭着《明日之丈》为人所知。后于20世纪70年代加入MADHOUSE，参与了《网球女王》《无家的少年》等作品，成为了70年代日本动画产业的栋梁。

20世纪80年代，由于发展方针不同，出崎统离开MADHOUSE成立自己的工作室，退出了《源氏物语千年纪Genji》、剧场版《AIR》《CLANNAD》等作品。

出崎统在光线的运用上极具个人特色，他的光线与镜头调度，演出手法相结合造就了他作品中那些存在感强烈的角色，有了这样的角色，再加上比较好的故事情节，常常能使观众无法自拔。

2011年4月17日，出崎统病逝，享年68岁。

今敏

今敏生于1963年10月12日，卒于2010年8月24日，是著名的动画监督和漫画家。他的作品多描述精神层面，或描绘梦境与现实的关系，在国际间获奖无数。

今敏年少时同样是受到《宇宙战舰大和号》《机动战士高达》等名作的影响，从而选择了漫画之路。1984年，今敏的个人作品荣获《周刊YoungMagazine》第十回优秀新人赏。1985年，他就以职业漫画家的身份出道，成为了大友克洋的助手。1995年，在大友克洋监制的作品《回忆三部曲》中的工作经历开启了今敏作为动画监督的大门，也奠定了其作品幻想和现实相融合的概念。



↑《红辣椒》由拍摄过《东京教父》《千年女优》的今敏执导，改编自筒井康隆创作的同名小说。

1997年，MADHOUSE制作了今敏初次执导的处女座《PERFECT BLUE》并受邀在柏林国际电影节放映。今敏也开始了与MADHOUSE的合作。2002年的《千年女优》被好莱坞梦工厂买下版权，成为全美总代理。2003年的《东京教父》入围奥斯卡最佳动画长片。2006年的《盗梦侦探红辣椒》作为唯一的一部动画在第63届威尼斯电影节角逐金狮奖，传言《盗梦空间》的灵感就取自于此。

2010年，今敏被诊断出胰腺癌晚期，没有完成《造梦机器》就离我们而去，但大师的这部作品还在制作之中，上映日期不明。

动画特色

MADHOUSE的动画特色跟丸山正雄脱不开关系，由于出身于虫Production，丸山正雄的理念趋近于手冢治虫先生。MADHOUSE的动画关注点在于动画的监督、作画、脚本等都要突出表现主题并且富有创造性。只要是个人特色鲜明的动画人，不管是不是本社员工，不管什么题材，MADHOUSE都愿意去尝试使用。这种让监督不受限制、随意发挥的态度为MADHOUSE吸引了业界众多的名监督。所以，MADHOUSE在其本身高质量的制作水准下，给人的印象是作品种类极多，没有一贯风格，有些像当年的龙之子。但无论什么喜好的人都能在MADHOUSE找到自己想要的。

MADHOUSE成立40余年，涉足各个领域，均有佳作，对日本动画的多元化产生积极巨大的影响。

代表作

魔卡少女樱
X
足球小将 GOAL!
阿倍野桥魔法商店街
妄想代理人
天上天下
BECK
蔷薇少女
惊爆草莓
彩云国物语
牙 -KIBA-
NANA
死亡笔记
大剑
恶魔猎人
大江户火箭
猎魔战记
学园默示录
花牌情缘
钻石王牌
神不在的星期天
魔法科高校的劣等生
游戏人生

3.2.11 GONZO

公司名：GONZO K.K.
日文名：株式会社ゴンゾ
成立时间：1992年9月11日
公司地址：东京都杉亚区成田东 5-17-13

成立背景

1992年村滨章司、樋口真嗣、山口宏和前田真宏四位新锐制作人从动画公司 GAINAX 辞职打算自己成立工作室。同年9月11日村滨章司就用自己的名字注册了有限公司 GONZO，不过其余三人当时并没有直接加入公司，而是以自由工作者的身份出入公司参与制作。提到公司的名字还有一个小故事，那就是 GONZO 这个名字是由樋口真嗣提出的，这个单词在意大利语中的意思是“傻瓜”，樋口真嗣的想法是



↑虽然故事单薄，《最终流放》还是凭借村田莲尔独具韵味的人设和动听的音乐创造了另一个科幻乌托邦。

通过自嘲来表现出幽默。但是他并没有把这个词的准确意思告诉村滨章司，而村滨只理解为 GONZO 的名字和著名记者亨特·斯托克顿·汤普森所创立的报纸“刚左新闻”有关，直到注册完毕之后很久他才知道GONZO的真正含义。再想想村滨章司成立公司时提出的“要做震撼灵魂的作品”的口号，前后确实有说不出的幽默感……

公司历史

成立之初的3年里，作为一家由动画人开创的公司，GONZO 却没有参与任何一个动画作品。他们接手的第一份工作是为 MTV《ROCKET DIVE》制作一架 3DCG 的宇宙船，也许正是因为如此他们才与 3DCG 制作结下了不解之缘。随后他们又接到了电影《POWERED》和特摄片《加美拉》的电脑制作工作。不过 GONZO 的电脑制作实力想必是得到了充分的肯定，不然也不可能一连接下3部《加美拉》的特效。通过这些影片负责设计的前田真宏和樋口真嗣积累了大量的 CG 制作经验，也成为了 GONZO 的核心成员。后来他们又参与了日本顶级歌手布袋寅泰专辑的插画制作。直到 1996 年 GONZO 才得到一个在动画方面小试牛刀的机会，SEGA 请求他们为 RPG 游戏《露娜传奇》制作动画。这款游戏作号称是感动了百万人的名作而广为流传，而感动的要素之一就是 GONZO 制作的精美动画。伴随着这次成功 GONZO 加强了自己在数码动画部门的投入，1997 年又在 SS 游戏《超时空要塞 可曾记得爱》上大显神通。

几次成功使 GONZO 逐渐打出了自己的名号并扩张了公司的规模。到 1998 年他们的资产已达到了 700 万日元，并且招收了更多的员工。于是终于到了他们完全独立制作自己动画的时刻了，《青之六号》横空出世为 GONZO 的崛起画上了浓墨重彩的一笔。这部作品改编自 60 年代的老漫画，深刻的科幻主题，配上河森正治的机设，让这部作品成为了 SF 迷心中的经典。而最令观众印象深刻的还是动画中精美的 3D 制作，3D 和 2D 的有机结合开创了日本动画一个新的发展方向。4 集 OVA 的《青之六号》让 GONZO 成为了动画界的知名公司，也让他们获得了颇高的收益，成立 6 年之后他们终于走回了动画创作的路上。1999 年 GONZO 同 Digimation K.K. 合并成立了 GDH，而 GONZO 作为独立的品牌依然在使用。

随着《青之六号》的成功，GONZO 也开始进行其他创作。2000 年他们公布了自己的完

全原创作品《门之守护者》，GONZO 对这部作品寄予了厚望，在制作上下足了成本，并且请到了川澄绫子、子安武人等大牌声优，村滨章司甚至还想出了制作多部续集的计划（后来拍摄了一部续作）。但是这些都掩盖不了剧本的单薄，这部片子始终没有达到 GONZO 预想的高度。2001 年他们也制作了《高校女忍者》《最终幻想 U》等作品，但都没有得到好评而草草收场。值得一提的是这年他们还改编了漫画神作《地狱歌》，但是 GONZO 的改编水品很差，这部 TV 版常被拿来和后来的 OVA 版相比较，其实从那时开始 GONZO 就开始暴露出他们改编剧本的软肋。



↑现在看《全金属狂潮》，应该庆幸那时的 GONZO 还不算是完全发挥其粉碎原作的能力。

2002 年，蛰伏了一段时间的 GONZO 又迎来了一个发展的好机遇，他们有幸拿到了贺东招二超人气轻小说《全金属狂潮》的改编权。科幻本来就是 GONZO 擅长的领域，他们用出色的画面完美地将小说中的战斗搬上了荧幕。但是在稳步播放了一段时间后他们的烂尾改编功力又暴露出来，对原作进行了不必要的修改，不但伤了很多原作粉丝的心，更激怒了原作者贺东招二。于是贺东便将外传短片和之后的正传改编都交给了更用心的京都动画。虽然因为大量粉丝的追随 GONZO 在《全金属狂潮》上赚得了不少利润，但是却永远失去了这部出色的作品。同年 GONZO 还制作了《最终兵器彼女》和《战斗妖精雪风》，前者依靠原作感人的剧情成为了不少人心中的经典；而后者则靠着 GONZO 的技术力，与河森正治的《超时空要塞 ZERO》并称为空战动画的神作。2002 年对于 GONZO 来说还是非常鼎盛的一年，其母公司 GDH 在这一年 11 月也正式上市成为股份公司。

随后的 2003 年至 2008 年 GONZO 一直作为一家著名的动画公司活跃在一线，2003 年的《圣枪修女》《新撰组异闻录》都是耳熟能详的佳作。《最终流放》虽然又草草收场，但是别具一格的风格和出色的音乐都给人留下了深刻的印象。2004 年的《七武士》《爆裂天使》《超重神》虽然没有出色的剧情，但 GONZO 还是靠着他招牌的 CG 动画吸引了许多机器人动画迷。在这一年中最值得一提的是改编自名著《基督山伯爵》的《岩窟王》，时尚个性的画面风格，应用在 2D 动画上的电脑渲染技术，都让这部作品成为了留在动画发展史中的特例，其在动画艺术上的贡献也为 GONZO 在世界范围赢得了诸多奖项。



↑关于《岩窟王》只能用一句“画面的艺术”来说明。

2005 年是 GONZO 再次扬名的一年，只可惜这次指的是他们在动漫迷口中成为了“烂尾”的代名词。这年中的《黑猫 BLACK CAT》和《圣魔之血》都是有着出色原作的作品，但 GONZO

都靠着自己贫瘠的编剧能力给动画硬改了一个结局。尤其是《圣魔之血》，如果不是因为作者吉田直英年早逝未能完成，它完全能成为一部传奇小说，原作的插画更是华丽得无法复制，早就被读者们评价为无法动画化。而GONZO就是接下了这个烫手的山芋，可惜就连GONZO的技术力也无法实现满意的画面，不过这些都在情理之中，但敢对原作无比优秀的剧情下刀就实在无法理解GONZO的想法了。虽然2005年还有一部《甲贺忍法帖》评价不错，但是也无法从广大观众心中摘掉其“烂尾”的标签，GONZO的下坡路开始了。



↑《甲贺忍法帖》讲述了一个残忍的日式浪漫悲剧。

2006年，GONZO大力宣传了其剧场版动画《银发的阿基多》，更是请来了影星为动画献声，但是这种做法并不讨巧，演员的配音水平如何能和专业声优相比？加之故事的简单，《银发的阿基多》没能达到GONZO预期。从2006年到2009年虽然也有《欢迎加入NHK》《十字架与吸血鬼》《多鲁亚加之塔》等多样作品给观众留下了些许印象，但都没有大热作品，而谈及剧情，广大观众也都习惯地给了“烂尾”的评价。

在没有佳作和公司经营不善的多重压力下，GONZO和其母公司GDH无法偿还融资债务，出现严重的亏损。到2008年账上负债竟达到34亿日元，被日本股市列为上市百家危险公司66位，于是GONZO就开始大刀阔斧地进行裁员和整顿。但是变卖附属公司股份和裁员的做法只达到了恶性循环的作用，很多优秀的人才离开了GONZO成立自己的工作室，其中不乏很多人带有对GONZO做法的怨念，这个现象在练马地区的分社尤为明显，人称“练马之乱”。到了2009年2月，GONZO只剩下四分之一的员工，运作几乎完全依靠外聘人员。同年4月1日子公司GONZO宣布解散，并入母公司GDH，而GDH则变更名称为GONZO K.K.，同时还变卖了旗下的游戏公司，GONZO完成了财务危机后的重组。6月30日GONZO从股市上被摘牌，这时的GONZO虽然还是一家动画公司，但已经没有了过去的辉煌。


↑《银发的阿基多》中能留下记忆的只有动听的主题曲、美丽的画面和女主角没有一点感情的呼喊……

时间到了2011年，GONZO公布了《吸血猫》《最终流放银翼的法姆》等作品，表示自己再战业界的决心。但素质决定一切，现在的GONZO已不是过去那个技术尖端的GONZO，观众最终还是没能发现新的亮点。如今GONZO已经渐渐淡出了大家的视线，以接受邀请协助制作为主要业务。在很多优秀的动画STAFF中还能见到GONZO的名字，希望能看到他们再起的一天吧。

公司成员

石川真一郎

1967年1月31日出生于东京世田谷区，毕业于东京大学，是一位实业家。现任GONZO的董事和副社长。1991年3月他加入著名的波士顿咨询公司（为世界范围内的公司提供咨询工作）。1994年，为了取得MBA学位石川真一郎留学法国。后来主要负责日本关于游戏、动

画及卡拉 OK 行业的咨询，工作中他渐渐觉得游戏和卡拉 OK 行业有其短处，就开始瞩目动画行业。回国后他接受好友梶田浩司的邀请成立了 Digimation K.K.，1999 年石川辞去了波士顿咨询公司的职务就任 Digimation K.K. 董事。GDH 成立后他和村滨章司一起领导公司，在《圣枪修女》等很多动画的企划中都能发现他的名字。《多鲁亚加之塔》动画的契机也是因为他年轻时非常喜欢这个游戏。

村滨章司

村滨章司 1964 年 5 月 25 日出生于日本大阪，就读于追手门大学文学系的时候就参加各种 SF 同好会活动，譬如著名的 DAICON FILM。1987 年，他大学中退学进入 GAINAX，参与了《宇宙王立军》和《不可思议的海之兰利亚》的制作。1992 年，他辞职成立了 GONZO，担任社长。2006 年的 GONZO 赤字危机中他承担了动画制作方面亏损的责任，被取消董事职务。2009 年，伴随着 GONZO 的崩溃，他和众多元老一起离开了自己创立的公司，成立 LAMBDA FILM，现在依然工作在动画界。

动画特色

GONZO 的作品都透着它强大的技术实力，在业界都没有普及 3DCG 时他们就走在了时代的前面，所以他们最出彩的作品也多为科幻作品。画面一直是他们吸引眼球的工具，《岩窟王》就是这方面的代表，喜欢的人说这是艺术，不感冒的人则觉得头晕无比……同时他们总有进军欧美的决心，作品中常常有日式动漫中少有的成熟气息和 POP 感。但总体来说他们的作品多是第一眼美女，最终都难免死在剧本上。花钱又不好好拍，这样的公司怎能有好的效益呢？当同行的技术力都追赶上来的时候，GONZO 也就寿终正寝了。



↑《最终兵器彼女》是那个年代悲剧动画的典范。



↑看过《圣枪修女》的观众把记忆永远定格在了这个画面上，那一刻泪水模糊了我们的视线。

代表作

青之六号
门之守护者
全金属狂潮
最终兵器彼女
超重神
战斗妖精雪风
最终流放
新撰组异闻录
圣枪修女
杀戮都市
爆裂天使
七武士
岩窟王
黑猫 BLACK CAT
速写者
甲贺忍法帖
圣魔之血
玻璃舰队
欢迎加入 NHK
银发的阿基多
罗密欧与朱丽叶
地球防卫少年
十字架与吸血鬼
多鲁亚加之塔
最终流放银翼的法姆

3.2.12 Ufotable

公司名：Ufotable
日文名：ユーフォーテーブル有限会社
成立时间：2000 年 10 月
公司地址：东京都中野区野方一丁目 38 番 11 号

成立背景

曾在动画公司 Telecom Animation Film 和 TMS 担任过制作人的进藤光于 1998 年和朋友一起在北池袋的一间小房间里组成自己的工作室。当时他只有两台简单的工作机械，从 2000 年才开始为音乐娱乐节目《utaban》制作开场动画。成立这间工作室的理由很简单，因为进藤光想要“在 25 岁时成立自己的公司”。

2000 年内进藤光就和从事过影视工作的内田勤一起注册了 Ufotable 这个公司。公司的名字由来是进藤光非常喜爱的一件“UFO 桌子”。他甚至特意拜托远在欧洲的桌子原所有者将这件家具转让给他。而进藤光自己则解释说这个公司名称有“向人们传达想做的东西”的意义。



↑很多人认为现在游戏画面已经非常出色，没有必要使用 2D 过场动画，Ufotable 给了这些人有力的回击。

公司历史

刚刚成立的 Ufotable 一开始并没有接到多少工作，只能为一些节目制作简单的动画过场。2002 年他们开始协助别的公司制作动画。其中广大观众最熟悉的就应该是《机动战士高达 SEED》中的主舰“大天使”了。在动画中这艘战舰的 CG 镜头都是由当时还在 Ufotable 的永田武士所制作，为 Ufotable 赢得了不少业内人士的口碑。同年他们制作了自己的第一部动画《白色猎人》。这部动画的最大卖点就是原作是由著名声优子安武人所写。Ufotable 想利用这部作品的话题性来吸引眼球。但是成也萧何，败也萧何，动画播出之后故事内容果然不能令人满意，而更令 Ufotable 没有想到的是子安武人和动画投资方关于版权问题还发生了争执。于是这一部动画搞得 Ufotable 焦头烂额。



↑作为 Ufotable 的第一部动画作品，《白色猎人》只提高了一个人的知名度，那就是子安武人。

随后 Ufotable 又拍摄了《急救超人兵团》和《酷伊忍者传》两部动画。虽然这两部作品都非常小众，但是 Ufotable 独特的作画风格却得到了很多业内人士的注意。后来他们又为游戏《发明工坊》制作了 OVA 动画，同样接触过这部作品的观众也不多。2005 年，他们制作的《双恋 Alternative》相对知名度就高一些。在这部改编作品中 Ufotable 就展现出想要制作原创动画的强烈愿望，在剧情中加入了原作没有的角色。可惜作品本身没有亮点，很快就被人们所淡忘。2006 年，他们终于如愿以偿，拍摄了两部自己的原创动画《星际海盗》和《学园乌托邦 美学向前冲》。两部动画一个是动作大戏，一个是清新小品，Ufotable 都驾驭自如，虽然没有成为经典，但也是口碑不错的两部动画。其中在《学园乌托邦》中 Ufotable 更是在业界第一次尝试了不使用单一监督而是多人“监督团队”的做

法，取得了不错的效果。同年 Ufotable 以交流为目的在自己公司大楼的一层开设了“Ufotable Cafe”，意外的生意火爆，后来还陆续开设了餐厅和分店。



↑《学园乌托邦》作为一部原创作品，是 Ufotable 在萌系动画里的一次尝试，恐怕他们也觉得这个风格对自己并不适用。

2000 年到 2006 年，Ufotable 都在一点点向成熟的动画公司发展。几部作品已经展示出他们有着不输一线公司的优秀制作水平，但可惜的是他们一直没有得到能让自己成名的原作。就在这时，他们迎来了自身最大的转折点。2007 年与 TYPE-MOON 进行的合作企划让所有动漫爱好者都将目光聚集在他们身上。2007 年至 2009 年，他们用一个长达三年的计划将奈须蘑菇的《空之境界》小说搬上影院。依靠《月姬》



←《星际海盗》就显示出了 Ufotable 对于动作戏的把控能力，在一部分爱好者中很受喜爱。

和《Fate/stay night》的成功，TYPE-MOON 和奈须蘑菇的名字在动漫界已经无人不知无人不晓。光是《空之境界》动画的消息就已经令不少粉丝兴奋不已。而提供了赞助和企划的 Aniplex 更是带来了名声正旺的梶浦由纪来给动画创作音乐。大腕云集的阵容给了 Ufotable 扬名立万的最好机会，剩下的就看他们是否能把握机会了。

从原作的角度来考虑，《空之境界》是一部完整的小说，不同于《月姬》和《Fate》那样的游戏剧本，更容易改编，也不会招来内容不全的指责。但同时这部小说已经有着广泛的读者，他们对于原作都非常了解，对动画带有更高的期待。这次 Ufotable 收起了自己的原创之心，严谨细致地将小说中的世界呈现在了观众面前。并且画面和梶浦由纪创作的音乐完美结合，塑造出了奈须蘑菇小说所特有的神秘气息。动画背景的精细程度，动态镜头的运用，人物行云流水的肢体动作，都让人感叹现代动画的制作技术已经进化到如此地步。多少奈须粉丝进入影院瞪大眼睛将电影看到了最后。



↑第一次看《空之境界 俯瞰风景》时的震撼难以形容，如果是看过小说的观众，更是难以抑制心中的激动。

电影上映之后根据 Aniplex 的统计：《空之境界》剧场版的观影人数打破了由《穿越时空的少女》所缔造的动画电影单院票房纪录。而之后的 DVD 销量也问鼎榜首，成为 TYPE-MOON 所有作品中影碟销量最好的动画。而伴随着这次成功观众们一下记住了 Ufotable 的名字，并把它放在了制作最精良的动画公司之列。

《空之境界》的成功让 TYPE-MOON 非常满意，也令投资方的 Aniplex 获得了丰厚的利润。

广大的观众更是在心中认可了由Ufotable展现的奈须世界。乘着这个势头，三家公司又将虚渊玄所撰写的前传小说《Fate/Zero》搬上荧幕。虽然动画从电影变成了TV版动画，但资金充足的Ufotable为观众带来了一部与电影比肩的精良动画，足以让喜爱《Fate》的观众泪流满面。多次的合作已经让TYPE-MOON和Ufotable成为了密切合作的伙伴，而在粉丝心中Ufotable也已经成为了奈须蘑菇相关作品动画的代名词。这之后无论是《Fate》相关游戏的动画还是补完作品的《空之境界 未来福音》，Ufotable都成了制作的不二选择。而在2014年秋天，Ufotable、TYPE-MOON和Aniplex三家公司又决定将《Fate/stay night》游戏的第二条线UBW改编成TV动画，同时还公布了游戏第三条线HF制作电影的预告。现在奈须粉丝们心中的喜悦已经难以言表，而Ufotable与TYPE-MOON之间的故事看来还会一直讲下去。



↑《Fate/Zero》恐怕颠覆了很多人对于TV版动画的认知，即使是现在的电影动画，能到这种高度的作品也不多。

值得一提的是，在Ufotable忙着改编奈须蘑菇相关作品的同时，他们的另一项产业——游戏动画也一直高歌猛进。早在2002年，他们就开始制作游戏动画，2006年开始又负责了《魔界战记》系列游戏的动画制作。而2010年BNGI在看过《空之境界》的动画之后委托他们制作了掌机游戏《弑神者》的OP动画。音乐MV一般的高质量给人留下了深刻印象。2011年BNGI又将旗下最重要的RPG游戏《传说》系列新作的动画交给了Ufotable。《传说》系列向来把过场动画和主题曲作为一大卖点，而这部《无尽传说》更是系列15周年纪念大作，可见BNGI对Ufotable的信任。而Ufotable也圆满完成了这个任务。过去为《传说》系列制作动画的全部是动画界的一线公司，但在《无尽传说》的动画面前过去的作品都黯然失色，甚至让同时代主机上的《薄暮传说》和《圣恩传说F》的动画看起来仿佛有10年的差距。现在《传说》系列的正传新作已经尽数由Ufotable来制作动画了。

公司成员

进藤光

1969年12月2日出生于日本德岛县，自2000年成立Ufotable起便一直担任公司的法人代表。出身于其他动画公司的进藤光是一个非常有行动力的动画制作人，一旦为自己定下目标就一定要实现。而公司运营的很多项目都与他有紧密联系。比如在公司一楼开设Ufotable Cafe就是他的主意。本意是想要增进员工之间的交流并且改善大家的伙食，却意外的非常受欢迎。于是后来在新宿、德岛、名古屋和北九州都开设了分店，成为了公司一项非常著名的产业。

同时，进藤光是一位非常热爱家乡的企业家。在Ufotable蒸蒸日上的时候他特意将新的工作室开设在了家乡德岛，并积极参与家乡的建设。他为故乡制作了很多宣传广告，还设立了学习制作的专门学校。进藤光相信德岛不同于大城市的优秀风景必定会孕育出好的作品。为了更好地为家乡吸引游客，也为了将自己学校中学生们的作品展示给观众，进藤光在德岛每年都举办“城市★环游”博览会。在这个展览上更能了解到动画的最新消息，还能看到大牌声优的精彩表演。随着Ufotable和TYPE-MOON的密切合作，专程赶来参观的游客越来越多。2014年，为了表彰对于德岛建设所做出的贡献，进藤光还被授予了“德岛新闻奖”。

动画特色

用一个词来形容Ufotable的作品，那就只有“精良”。他们的作品都有复杂细致的场景

和动感十足的人物，在镜头的处理上也有不输好莱坞大片一般的动态运镜。这些要素交织在一起，甚至让人怀疑他们所拍摄的动画帧数都与一般动画有所不同。但与此同时他们又保留了日式动画所特有的独特氛围，舒缓而严肃。

←作为补完《空之境界》的作品，《未来福音》也同样出色，其中很多阳光明媚的画面一扫过去昏暗的风格。

在动画的内在品质上 Ufotable 没有丝毫松懈，通过对节奏、光影和音乐的掌控，他们总能塑造出符合情节的气氛。《Fate/Zero》中我们仿佛和卫宫切嗣一起体验过海岛上的幸福生活，同韦伯一样折服于英雄王的“圣杯问答”；《空之境界》中我们时而倾倒于两仪式弑神的魄力，时而又因为她若隐若现的爱恋而忍俊不禁。轻易就让你忘记周围的事物，融入动画之中，就是 Ufotable 动画最大的魅力。

↑《弑神者》的 OP 极其出色，为游戏增光不少。游戏后来所有的资料片和续作都请 Ufotable 制作了动画。



↑其实《无尽传说》并不是 Ufotable 第一次接触这个系列，他们还制作了《仙乐传说》的 OVA。

代表作

- 白色猎人
- 急救常人兵团
- 酷伊忍者传
- 发明工坊
- 仙乐传说
- 双恋 Alternative
- 星际海盗
- 校园乌托邦 美学向前冲
- 空之境界
- 无尽传说游戏动画
- Fate/Zero
- Fate/stay night UBW

3.2.13 东映动画

公司名：东映动画
日文名：東映アニメーション株式会社
成立时间：1956 年 7 月
公司地址：东京都中野区中野四丁目 10 番 1 号

成立背景

东映动画作为日本历史最悠久的动画制作公司，在动画业界的地位可谓相当高。东映动画的前身是于1948年成立的日本动画有限公司。1956 年，时任东映社长的大川博注意到了这家有潜力的小公司，日本动画股份有限公司随即被东映收购，成为东映旗下的动画部门，并更名为东映动画股份有限公司。



←东映动画的首部剧场版动画《白蛇传》。这部作品影响了很多人，包括动画大师宫崎骏。

公司历史

东映动画成立之后，于 1958 年推出了自己的第一部剧场版动画《白蛇传》。这是日本影史上第一部长篇彩色动画电影，也是一部对日后日本动画影响颇为深远的动画电影。后来出现的动画大师中，很多人，包括大名鼎鼎的宫崎骏，都曾坦言自己受到过《白蛇传》的影响。

在公司成立之初，东映就得到了手冢治虫的相助。此时恰逢手冢治虫出版了畅销漫画《我的孙悟空》，东映很快将动画改编的版权买了下来。动画界和漫画界的两大巨头联手，本身就非常吸引眼球，再加上手冢主动提出参与动画的制作，这部作品在观众里的期待度更是一路飙升。但遗憾的是，由于制作理念不合，手冢治虫于 1961 年离开了东映，自立门户进行创作。


↑《七龙珠》系列也是东映不得不提的辉煌。它不仅仅是一部动画，更是很多人的青春回忆。

1963 年，东映开始进行 TV 动画领域的尝试。由制作人月冈贞夫担任监督的《狼少年肯》是东映制作的第一部 TV 动画。同年，东映再次迎来了一位天才级别的人物。被《白蛇传》深深震撼而走上动画之路的宫崎骏，在大学毕业之后终于加入了他朝思暮想的东映动画。但是宫崎骏在东映的发展并不太顺利。他天马行空的幻想和过于突出的个人风格都与东映的制作理念大相径庭，很多设计案也因此被束之高阁。熬到了 1968 年，宫崎骏终于如愿以偿和高田勋合作完成了《太阳王子历险记》这部优秀的作品。但东映的管理模式是宫崎骏所不适应的。一心模仿迪士尼的东映并不注重突出监督的个人特质，而是着力于突出品牌魅力。在公司里，监督们都被要求必须服从制片人及管理层的决定。在这样的情况下，为了坚持自己的创作理念和

风格，宫崎骏离开了东映。

70 年代以后，日本动画产业进入了一个蓬勃发展的时期。东映与当时最热门的《周刊少年 JUMP》杂志达成了合作关系，获得了该杂志热门漫画的改编权。这个合作关系给东映带来的收益是显而易见的，《圣斗士星矢》《北斗神拳》《阿拉蕾》《七龙珠》《灌篮高手》以及 JUMP 的常青树《海贼王》，这些大人气动画的推出，把东映动画的人气推到了顶峰。



↑东映和 JUMP 达成合作关系后，很快就开始筹划热门漫画《圣斗士星矢》的动画化。

而反观少女漫画，东映的动画化之路就走得有些坎坷。《不思议游戏》《流星花园》以及《美少女战士》都是少女系动画中排得上号的佳作，其中《美少女战士》更是一代人心目中的经典。但也由于其大获成功，原作者武内直子在版权费上要价惊人。开销过大的东映放弃了改编少女漫画，转而选择打造原创少女动画。

《小魔女 Doremi》就是在这样的情况下诞生的。这部简单清新的美少女动画一经推出就大受欢迎，其人气甚至不逊于《美少女战士》。名利双收的东映在《小魔女 Doremi》由于作者健康问题不得不完结之时，推出了新一代美少女动画《明日的娜嘉》。但由于没有搞清楚定位，精心制作的《明日的娜嘉》最终在动画市场上惨败而归。草草结束了这部失败之作后，不甘心的东映又开始了新的尝试——《光之美少女》。吸取了上次的经验教训，东映并没有给《光之美少女》投入太多的资源，制作组也只是抱持着观望的态度，打算制作一个随时可以喊停的短篇。令人惊讶的是，这部魔法少女的动画在推出后受到了疯狂的追捧，人气甚至超过了之前的《美少女战士》。东映也立即趁热打铁，将这部原本只有 26 话的作品做成了超长篇的国民级原创动画，而这部作品也当之无愧地成为了东映的金字招牌，与《假面战士》《超级战队》并称为东映御三家，是支撑着东映动画的核心力量。

除了狠抓商业化的运营之外，东映对于人才的培养也十分重视。1995 年，东映动画开设了东映动画研究所。虽然研究所已经于 2011 年停办，但在开办研究所的 16 年间，从学校毕业的毕业生超过 1230 人，为日本动画界输送了大批高素质的人才。

从东映动画的历史里几乎可以看到整个日本动画产业的发展，它既述说着过去的辉煌，也勾勒着未来的美好。



↑《美少女战士》的成功和武内直子的极高要价，让东映动画开始了少女动画的原创之路。

公司成员

大川博

大川博出生于 1896 年，是东映动画的第一任社长。大川博是一个慧眼识珠的人，当年正是他一眼看出了动画电影的巨大市场，并发掘了日本动画股份有限公司，这才有了今日的日本动画业界巨头——东映动画。东映动画如今的经营模式和制作风格，大部分都是从大川博奠定的基础中沿袭下来的。东映的第一部作品《白蛇传》正是在大川博的带领之下完成的。随后大川选择和手家治虫合作，制作了大受好评的《西游记》系列。在 1963 年的《汪汪忠臣藏》

中更是亲自担任监督，这也是宫崎骏进入东映动画之后参与制作的第一部动画。

细田守（东映就职时）

细田守出生于1967年，是日本著名的动画监督。毕业后，由于没考上吉卜力的研习生，他在同事的推荐下来到了东映动画。1999年，他监督了《数码宝贝》的剧场版《光丘事件》，次年又再次推出剧场版第二作《我们的战争游戏》。开始崭露才华的细田守在此时接到了来自吉卜力的邀请。曾经梦想着进入吉卜力的他毫不犹豫地答应了这一邀请，但却在《哈尔的移动城堡》制作过程中因为各方原因越来越失望，无奈之下甚至离开了他朝思暮想的吉卜力工作室。再次回到东映的他，首先参与制作了大人气动画《小魔女Doremi》，2005年又执导



↑《海贼王》又是一部JUMP系的当家热门作品，可见东映和JUMP的合作非常愉快。

《海贼王》剧场版《祭典男爵与神秘岛》。随后，细田守选择了离开东映，加入了MADHOUSE动画公司。

宇田钢之介

宇田钢之介出生于1966年，是日本著名的动画监督。毕业于日本设计学院动画系的他，在毕业之后进入了东映动画公司工作。宇田钢之介在东映动画算是比较有分量的监督，他早期加入东映的时候就曾参与过《美少女战士》等大作的制作。1998年，由他监督的《银河铁道999》剧场版《Eternal Fantasy》收获了不错的反响。而在1999年到2006年间，他更是担任了《海贼王》这部大人气动画的监督一职，并于2003年和2006年以监督的身份分别推出了《海贼王》的剧场版《死亡尽头的冒险》及《机关城的机械巨兵》两部作品。

几原邦彦

几原邦彦出生于1964年，是日本著名的动


↑《海贼王》这棵常青树也成为了东映的心头宝。

画监督、音乐制作人和小说家。1985年从京都艺术短期大学毕业的他，在次年便加入了东映动画。1990年，几原邦彦被委以重任，担任《美少女战士》系列动画的监督一职。这是当时东映非常看重的一部作品，而几原邦彦也不负众望——《美少女战士》系列动画大获成功，他也向观众和公司交上了一份令人满意的答卷。1993年，几原邦彦初次尝试执导剧场版动画《SailorMoonR》，这次尝试也得到了肯定，在上映之后收到了很不错的评价。1996年，几原邦彦离开了东映。

高木胜裕

高木胜裕出生于1957年，是东映动画的现任社长。他于2012年6月27日取代高桥浩，成为东映动画的新社长。就读于樱美林大学经济学部的他，在毕业后首先进入了东映广告工作。1980年他转入东映动画工作，2006年升任董事，2011年成为常务，2012年正式接任社长职位。

他在就任后说过自己会继续坚持“给世界上的人们送去梦想和希望”的创业理念来经营东映动画，而从当前的情况看来，这位新社长确实也在积极地推动着东映不断前进。

动画特色

东映动画在成立之初，就打算走迪士尼的路线，追求精致的画面效果。因此在制作上，也采取了最传统的一秒 24 帧的手绘方式，追求精益求精的极致。因此，在制作精良这一点上，东映动画是非常具有代表性的。但是模仿迪士尼也带来了一些不尽如人意的效果。由于东映动画采取的是工厂流水线似的制作模式，在制作的过程中很难给予监督足够的发挥空间。而这恰恰是东映所追求的——不求突出监督的个人风格，只求打造品牌的核心价值。这种极度商业化的做法导致许多天才，例如手冢治虫、宫崎骏等，最终都离开了东映动画自立门户。

如果说虫 Production 是极端自由，以艺术才华来运营企业的，那么东映就是相当严谨的



↑东映的原创大人气美少女动画《小魔女 Doremi》。

现代企业管理。前者听凭感性，让创作者拥有更广阔的创作空间。后者更加理性，更能够掌控商业化的发展。不断有人指出东映的作风太过商业化，但东映动画研究所所长有迫俊彦对此解释道：“（动画）并不是凭着个人的爱好在做。”东映动画最大的特色，就是精致而商业。东映的财大气粗是显而易见的。在动画制作上，东映也往往不吝惜资金和资源的支出。只要是为了动画本身质量所提的要求，东映一般都会尽力做到。肯砸钱，人才多，题材选择范围大，东映没有理由不红起来。

代表作

TV 动画
魔神 Z
小魔法变变变
巴比伦 2 世
聪明的一休
变形金刚系列
数码宝贝系列
美少女战士系列
七龙珠系列
金田一少年事件簿系列
小魔女 Doremi 系列
北斗神拳
圣斗士星矢
足球风云
灌篮高手
甜心战士系列
花样男子
游戏王
光之美少女系列
恋爱情结
ONE PIECE
魔神之骨
境界触发者

3.2.14 WHITE FOX

公司名：WHITE FOX
日文名：株式会社ホワイトフォックス
成立时间：2007 年 4 月
公司地址：东京都杉井区天沼 3-2-2

成立背景

原本在动画制作公司 OLM 工作的制作人岩佐岳于 2007 年离开 OLM，成立了自己的动画公司 WHITE FOX。和他一同离开的还有 2006 年制作了《传颂之物》动画版的“OLM TEAM IWASA”这个团队。新成立的 WHIT FOX 就由岩佐岳担任公司法人，TEAM IWASA 为核心成员运作，主要自主制作动画。



↑虽然制作公司名称并不是 WHIT FOX，但是提起这家公司，必然会联想到《传颂之物》。

公司历史

公司刚刚成立之后 WHIT FOX 先是沉寂了一段时间，为之后公司的正常运作进行了诸多的准备。直到 2009 年他们才公布了自己制作的第一部动画《提亚拉之泪》。接手这部动画还要提到他们独立前的作品《传颂之物》。这两部动画都是改编自著名游戏公司 Laef 的同名战棋游戏。在过去改编《传颂之物》时 TEAM IWASA 基本上保留了原作中的感人故事，加上 Suara 演唱的动听音乐，感动了不少观众。《传颂之物》也成了非文字 AVG 游戏改编动画中少有的优良作品。借着这股热潮 Leaf 将原本的成人 PC 游戏经过删改移植到了多个主机平台，从这个老作品中又得到了不小的利润。于是当他们要把《传颂之物》的精神续作《提亚拉之泪》搬上荧幕时当然首选就是驾轻就熟的 WHIT FOX。但不幸的是《提亚拉之泪》并没有达到《传颂之物》的水平。其实《传颂之物》的素质在 TV 动画中并不能算多出色，是音乐在烘托气氛上起到了决定性作用。缺少了这一点，再加上剧情的慢热，《提亚拉之泪》只能说是 WHIT FOX 小试身手的作品。还好 Leaf 自己的名号过硬，经过了动画的宣传还是顺利推出了游戏续作。



↑作为《传颂之物》的精神续作，《提亚拉之泪》有些令人失望。

真正让人们开始记住 WHIT FOX 这个名字的还是 2010 年他们推出的全年动画《刀语》。虽然是全年 TV 动画，《刀语》却只有短短的 12 集。一个月播放 1 集，每集时长将近 1 小时。充裕的制作时间让 WHIT FOX 把这部动画做出了 OVA 才有的精良素质。同时靠着凭借《物语》系列而大红大紫的西尾维新原作的名气，这部作品在播出前就受到了高度关注。甚至在放映前出现了因为外部黑客入侵而泄露了设定资料的事件。这次事件虽然对公司的经营造成了不小的打击，但对于观众来说动画本身才是关键，所以也没有出现什么负面影响。《刀语》的动画在画面色彩极抢眼的同时，完美还原了小说插画中的人物，更将西尾最具特色的“贫”表现得淋漓尽致。虽然这部动画的监督不是新房昭

之，但整体效果绝不差于《物语》系列。没有了新房，动画反而少了一些诡异，多了几分感动。

2011 年他们又接手了将 5pd 和 Nitro+ 制作的"科学系列"文字 AVG 游戏《命运石之门》改编成动画。这部作品原作非常出色，曾在微软的家用游戏机 XBOX360 上发售。众所周知，日本玩家非常抵制美国的游戏机，所以一定程度上影响了游戏的销量。但即使在这样的情况下



↑《命运石之门》的时间线索非常复杂，轮回设定类似《寒蝉鸣泣之时》。



↑《军火女王》的配乐非常出色，并且动画中对于枪械的刻画十分到位。

游戏仍入选了 Famil 通 2009 年优秀奖，并被玩家选为喜爱的游戏前 10 名。一部类似于音像小说的游戏获得如此评价，可想其故事有多精彩。虽然《命运石之门》的动画版无法再现 huke（著名画师，黑岩射手的缔造者）精美的原画，使动画角色两眼无神，但保留了原作所有主线的故事还是力压同期所有作品，感动了无数人。《命运石之门》也成为近几年来 5pd 最好挣钱的产品。游戏移植了无数次，更推出了多部外传游戏和小说。得到改编这样神作的机会令 WHIT FOX 迅速壮大，同年还创建了分社。

2012 年 WHIT FOX 分两季制作了 TV 动画《军火女王》。动画很好地展示了原作中那种紧张的气氛，并在军事细节上做足了功课，迎合许多喜欢军事题材观众的喜好。而且相比制作《提亚拉之泪》的时候，WHIT FOX 在动作戏上有长足的进步，丝毫没有拖沓和无聊的感觉。2013 年他们改编了人气轻小说《打工吧！魔王大人》。漂亮的画面、无厘头的剧情吸引了很多观众。《打工吧！魔王大人》成为了 2013 年 4 月番中的佼佼者，直到动画完结时还有很多人表示意犹未尽，期待尽快推出续作。同年 WHIT FOX 还制作了《命运石之门》的剧场版续集《负荷领域的即视感》。从故事上讲这部作品紧接着 TV 版动画。在制作 TV 版时 WHIT FOX 就尝试自己创作了最后一话的剧情。虽然剧本有 5pd 协助，但不得不说《负



↑对比 huke 的游戏人设，只变化头发色彩、保留眼睛处理的动画人设实在谈不上高明。还好动画版的故事依然精彩。

荷领域的即视感》是 WHIT FOX 难得的原创作品。因为《命运石之门》故事的起点就非常高，想要制作出让粉丝们能够接受的作品确实很有难度。于是他们讨巧地将主角从冈本伦太郎身上转移到人气角色牧濑红莉栖上，同时继承了原作中广受好评的抉择和时间穿越情节，为系列粉丝交上了一份合格的答卷。

时间到了 2014 年，WHIT FOX 制作了三部动画。《超级索尼子》《请问您今天要来点兔子吗？》是他们在卖肉和卖萌两条路线上的尝试。而真正的主菜当属 7 月的《斩・赤红之瞳》。这部动画的原作节奏紧凑，故事曲折。WHIT FOX 在改编时没有对原作进行多余的处理，并且加强了战斗时动作的刻画。动画看起来比原作的爽快



↑《斩・赤红之瞳》的原作故事无比精彩，完美再现原作的动画版必是 2014 年 7 月动画中的精品。

感有过之而无不及，实在是难得的佳作。

公司成员

岩佐岳

岩佐岳 1974 年 2 月 5 日出生于日本神奈川县横滨市。大学期间他就决心从事动画行业，于是中途退学后进入代代木动画学校东京分校学习。在学习期间他就进入 OLM 进行动画制作工作。他参与的第一部动画也引进了国内，那就是低龄向的《宇宙小毛球》。在 OLM 中他一步步从一名小小的工作人员成长为制作人，其间参与了《剑风传奇》和 Q 版《我的女神》等动画的制作，这段时间内他一直使用岩佐がく这个名字。

2001 年在制作动画《カスミン》时他在 OLM 内部成立了自己的制作小组 OLM TEAM IWASA。此后他的工作就偏向一些深夜档动画，同时也开始独自接手来自其他公司的动画工作，这就为他之后的独立打下了基础。在 2006 年制作《传颂之物》的时候他就强调要仔细地制作动画，最大限度保留原作的精华。正因为他的执着，所以也有一部分观众喜爱他所参与的作品。在成立 WHIT FOX 之后他一直担任公司出品动画的制片工作。WHITE FOX 的改编作品质量过硬的原因和他密不可分。

中田正彦

中田正彦 1969 年出生于日本东京，是一位资深作画监督。曾在 Carpenter 工作室参与过两年时间的动画制作，后暂时离开动画行业一段时间。在接到原公司同事的邀请后他加入 SHAFT。在 2001 年后他接触到了岩佐岳，并在其邀请下参加了 TEAM IWASA 几乎所动画作品的原画或作画监督工作。

在岩佐岳带着 OLM TEAM IWASA 小组独立的时候中田正彦也加入了 WHIT FOX，并一直活跃在动画制作一线。他总是能够为动画设计出合适的背景烘托气氛，深受岩佐岳信任。

中村和久

中村和久原本是在动画公司 Wish 工作的职工，后来开始在动画中负责原画。2002 年他在制作动画《Kasumin》第五话时担任动画监督，后来就加入了 OLM。中村和久虽然没有加入 OLM TEAM IWASA，但经常参与岩佐岳指导的动画。因为他本身就是《传颂之物》的忠实粉丝，所以在制作动画时十分用心，甚至还在第 10 集中为



↑《打工吧！魔王大人》掀起了一轮动画“上班”狂潮，WHIT FOX 的工作人员还常穿着打工制服四处宣传。

路人献声。在岩佐岳成立 WHIT FOX 时中村和久便参与到创建工作中，并加入这家公司。从原画、作画监督到 OP、ED 监督，从事了多种多样的工作。在公司的官方网站中还能看到他随手绘制的

日记，讲述了一些非常有趣的日常。

小林智树

小林智树 1969 年 12 月 26 日日本爱知县出生，主要从事动画的演出和监督工作。在制作《草莓 100%》OVA 的时候第一次担任监督，参与过《MONSTER》等多部动画的演出工作。2006 年第一次担任 TV 动画的监督，作品就是《传颂之物》，从这时起开始被人们关注。他的监督风格十分严谨细腻，并擅长用音乐烘托作品气氛。《传颂之物》最感人的最终话 ED 处理就出自他的安排。这一集动画甚至比原作游戏还要催人泪下。而广受好评的《sola》的第一话 OP 还有最终话 ED 都是经过他的安排没有使用原主题曲，而是挑选了更感人的插曲。后来他参与了 WHIT FOX 多部作品的演出工作。在 2014 年 7 月的《斩・赤红之瞳》中担任了监督。在他的指导下这部作品质量非常过硬。

坂井久太

使用男性笔名的一位女性动画画师。曾在代代木动画学院学习，毕业后进入动画行业。坂井久太在动画公司工作过一段时间后辞职成为自由工作者。其间参与制作过大量的动画，如《暗之末裔》《机械天使》《最终流放》等。现在她加入 WHIT FOX，曾担任《命运石之门》的人设，但从实际效果看并不是很理想。其风格擅长把人物画得圆而可爱，曾在杂志上绘制了大量百合系的插画。能够在只描绘主要线条后就马上画上阴影，作画技巧非常巧妙。

动画特色

作品几乎全部都是改编作品的 WHIT FOX，最大的特点就是忠实原作。如果动画篇幅有限，他们就会尽量保留原作粉丝印象深刻的情节，舍弃不重要的支线，保证故事的完整性。所以在改编小说或者漫画类作品时他们都有上佳表现。对于《提亚拉之泪》这样不知道如何展现战斗场面的战棋游戏他们就比较乏力了。

从画面上来看，WHIT FOX 的作品都属于业界中上水平，并且没有固定的套路，都是严格参考原作来制造合适的画风。《刀语》的色彩就如童话绘本中的世界；《命运石之门》全篇洋溢着淡淡的灰色增加了科幻色彩；《打工吧！魔王大人》就风格明亮带有青春的气息；而《请问今天您要来点兔子吗？》则营造了一个时刻在温暖阳光照耀下的温馨小镇。WHIT FOX 无论何种类型的原作都能用最得当的方式来呈现，虽然作品不多，但期待他们能改编出更多优秀的动画。



↑对于这部名字超长的动画，观众大概都忘记了里面的人物全是高中生吧。

代表作

提亚拉之泪
刀语
命运石之门
军火女王
军火女王 PERFECT ORDER
命运石之门 负荷领域的即视感
打工吧！魔王大人
超级索尼子
请问您今天要来点兔子吗？
斩・赤红之瞳

3.2.15 XEBEC

公司名：株式会社 XEBEC
日文名：株式会社ジーベック
成立时间：1995 年 5 月 1 日
公司地址：日本东京都国分寺市南町三丁目 22 番 31 号

成立背景

1994 年苇 Production 和著名的 Production I.G 两家动画公司合作改编了高田裕三漫画《碧奇魂》的 OVA 动画。在合作的过程中该片的制片人下地志直感到了苇 Production 管理的混乱，就想加入到更为成熟稳定的 Production I.G 中。于是在音像出版公司 KingRecord 的推波助澜下他就携同事佐藤彻和羽原信义一起投身到 Production I.G 门下。但是经过思考之后他们并没有直接成为 Production I.G 的职工，而是借 Production I.G 的资金成立了其旗下的另一家子公司 XEBEC。有消息说这样考虑原是计划由 Production I.G 负责剧场版动画制作，而 XEBEC 则专攻 TV 动画，不过现在我们都知道事情并没如计划一样进行，两家公司都有各自多样的作品。



↑《潘多拉之心》在 XEBEC 改编作品中有着上佳的素质，在一段时间里也是大家热议的话题。

公司历史

作为一家 1995 年才成立的新锐公司，XEBEC 的名声并不是非常响亮，但是它的崛起却是非常迅速。和很多刚成立的公司不同，他们一开始就有充足的资源作为后盾，直接就开始制作自己的动画作品。在成立的这年里就制作了《暴走猎人》，随后的 1996 年 XEBEC 就以《机动战舰抚子》一炮走红。要知道 1995 年刚刚播出了怪物级动画《新世纪福音战士》，在这时马上用一部科幻机甲题材的动画赢得市场实属不易。相较严肃的《新世纪福音战士》，《机动战舰抚子》更加欢乐亲切，而其中又不缺乏核心御宅族所喜欢的科幻设定，多方面的要素都成为其成功的基础。并且迎合凌波丽这一角色所带来的三无热潮，《机动战舰抚子》里也创造了星野琉璃这个三无少女。不同于凌波的空灵，星野琉璃有着自己的娇小可爱之处，随口说出的“笨蛋”也成为了一句流行的口头禅。同年 XEBEC 还制作了另一部动画，虽然年龄层偏低，也有玩具广告的嫌疑，但也是承载了广大国人美好童年的名作，那就是大名鼎鼎的《四驱兄弟》。如果你出生在 80 年代末，小时候却没有玩过四驱车的话，那只能说你的童年存在遗憾。


↑在 90 年代不知道高达很正常，但每个孩子都知道四驱车这个东西。不过动画里追着赛车奔跑的镜头着实坑了不少观众。

其后的几年，XEBEC 这家动画公司一直平稳地走着自己的运营道路。靠着东家 Production I.G 的支持和母公司大股东著名制作人大月俊伦的帮助，从 1997 年到 2002 年间 XEBEC 既制作了不少独立动画，也协助制作了很多名作。留心观察的话，在《攻壳机动队》《∀高达》等作品中都能发现他们的影子，只不过说到自己的作品就没有多少亮点了。《地球防卫企业》之类

的动画虽然有些名气，但熟悉的人也并不多。拿得出手的只有 1998 年《机动战舰抚子》剧场版，XEBEC 聪明地将人气角色星野琉璃立为主角，并且大幅度加深了剧本的悬念和严肃程度，成为了科幻动画中的又一部经典。



↑随着时间的推移，已经很难再见到《机动战舰抚子》的影子，看到熟悉的角色还是会感动万分。

时间到了 2003 年，XEBEC 终于又有一部作品吸引了观众的眼球——《D.N.ANGEL》。这部动画从内容上其实并不忠于杉崎由绮琉的原作漫画，称得上是在漫画基础上的再创作。但角色间的感情纠葛，带有幻想的故事和唯美的画风，都迎合了众多观众的喜好。动画的主题曲《白夜》更是在广大的动漫迷间广为传唱。2004 年 XEBEC 又创造了自己的另一个金字招牌——《苍穹的法芙娜》。刚刚热播完毕的《高达 SEED》创造了系列的一个新品牌，打造了一部如偶像剧一般的《高达》，深受年轻人和女性观众的喜爱，作为人设的平井久司也被捧上了一个前所未有的高度。XEBEC 看中了其中的商机，联合平井久司和获得过 SF 小说大奖的冲方丁公布了《苍穹的法芙娜》。起用新人鹫尾直弘的机械设定十分个性，再加上当时对平井久司人设褒贬不一的争论，《苍穹的法芙娜》在播出之前就积攒了足够的话题和关注，很多人戏称这是一部《EVA》+《SEED》。不过当动画播出之后其过硬的素质很快推翻了前面众多的猜疑，得到了业界的高度评价。《苍穹的法芙娜》在画面上远超以往 XEBEC 的所有作品，在表现敌人和部分镜头时甚至使用了当时 TV 动画中并不多见的 3DCG，碧海蓝天的小岛也给人留下了深刻印象。更重要的是动画所讲述的悲壮故事，正值花样年华的少男少女在虚假的和平和命垂一线的战斗中挣扎，残酷而感人的剧情让人体会到了和平的可贵和生命的美好。冲方丁更因为优秀的剧本获得了格兰披治大奖第三位。XEBEC 在这部动画上名利双收，《苍穹的法芙娜》成为了他们的标志性作品。随后他们在 2005 年趁热打铁拍摄了前传 OVA《苍穹的法芙娜 RIGHT OF LEFT》又为观众讲述了一段凄美的爱情故事，同样得到了盛赞。2010 年 XEBEC 又放出了在剧情中起到承上启下作用的剧场版《苍穹的法芙娜 HEAVEN AND EARTH》，虽然这次动画中没有出现新的牺牲，但素质依然可圈可点，让观众对后续剧情充满了期待。而系列的最新作也将在 2015 年播出，XEBEC 甚至展开了一年以上的宣传预热，这在动画界非常少见，可见《苍穹的法芙娜》系列的人气和来自公司的重视。顺带一提的是 2007 年 XEBEC 使用和《苍穹》几乎相同的制作阵容拍摄了一部《英雄时代》，虽然略有崩坏的画



↑《苍穹的法芙娜》用感人的故事征服了观众，也让大家把 XEBEC 蓝色的标志同那片无尽的苍穹一起记在心中。



↑一部只有一集的 OVA《苍穹的法芙娜 RIGHT OF LEFT》人气绝不亚于正传。

面有些影响观赏情绪，但不错的故事背景让这部动画也成为一部比较成功的作品。

不过另一方面，在改编方面 XEBEC 就谈不上是一个多优秀的公司了，因为他们常与小学馆和动画投资公司 StarChild 合作，不乏众多漫画改编作品，但这些作品的质量却总是不高。其中最大的受害者就是漫画家赤松健……从 2000 年的《纯情房东俏房客》到 2005 年的《魔法老师》，赤松健的每一部大热作品都交给了 XEBEC。不知道的人以为是因为双方有着默契的合作，但其实这很可能与 XEBEC 坚实的后台有关。动画版《纯情房东俏房客》和《魔法老师》都遭到了无情的修改，削减了大量的原作内容。到了《魔法老师》中更出现了前所未有的混乱局面，副监督



↑《魔法老师》动画的唯一贡献就是告诉大家：精彩内容请翻阅漫画。

和作画监督不停更换使动画难以维持在一个合理的水平线上，甚至连漫画中出现过的指定颜色都被替换掉，几集之后更是崩坏得一塌糊涂……（有消息说这是因为 XEBEC 将主要战力都投入到了《苍穹的法芙娜》里。）忍无可忍的赤松健多次找 XEBEC 抗议，最终在把监督更换为著名的锦织博之后这出闹剧才得以收场。而赤松健再也禁不起如此折腾，后来他的《我的圣诞老人》就理所应当换了动画公司。其实看看他们其他比较有名的改编作品，如《武器种族传说》《武装炼金》《出包王女》和 TV 版《今天的 5 年 2 班》，就不难发现这些动画的素质都不令人满意，唯一的作用可能就是当观众动画看得不爽之后会回去补习漫画吧。不过赤松健漫画改编失利的影响远比 XEBEC 想象中严重，作为给赤松健改编动画的介绍人，大月俊伦受到了来自作者和漫画粉丝双方的责难，可以说是脸面尽失。于是他咽不下这口气，就和 XEBEC 闹翻了，而他的 StarChild 动画投资公司自然就中断了很多与 XEBEC 的合作，其中譬如《机动战舰抚子》《宇宙星路》这样版权在 StarChild 的动画也就几乎永远丧失了出现续作的希望。



↑《出包王女》能得到一定的肯定，离不开声优的出色表演，还有适合 XEBEC 改编的要素“零剧情”。

2012 年 XEBEC 分两季制作了东家 Production I.G 的《轮回的拉格朗日》，希望在自己擅长的原创机器人动画中赢得更多人气。角色塑造上他们特意迎合现在女性当道的潮流，设计了性格外貌上都迥然不同的三个少女，而且在画面上也下足了功夫，绝不亚于一流动画。不过有些单薄的剧本始终让人提不起太大的兴趣，只能算是一次努力的尝试吧。2014 年他们又同时打出了两部作品：改编自漫画的《东京 ESP》和原创的机器人动画《白银的意志》。前者在播出了气势如虹的改编前两集之后快速转回了漫画原作，素质平平只希望不要再次崩坏；而后者虽有着 2D 结合 3D 的画面，却总透着几分寒酸气，加上俗套的剧情，恐怕难有建树。看来想要再造《机动战舰抚子》的辉煌，对于 XEBEC 来说是个永久的课题，不断在业界摸爬滚打的他们也正展现了动画公司的辛苦。

公司成员

羽原信义

羽原信义 1963 年 6 月 21 日出生于日本广岛县福山市。早年在苇 Production 工作，负责

过演出、监督、企划等多种工作。后接受下地志直邀请辞职并参与创立了XEBEC，现任公司董事之一。羽原信义在《D.N.ANGEL》和《苍穹的法芙娜》这些XEBEC少数精品作品中都担任了监督一职，可以说是公司的中坚力量。和很多动画人一样，他也有些小小的趣闻，比如他非常喜欢日本女优中岛美智代，早年经常出没于这位女优的网站上。后来在自己监督的《D.N.ANGEL》中还特意请她来为最后一集中的角色配音。而在自己的另一部作品《特装机兵》羽原信义用自己名字的发音为敌人使用的机器人命名。

佐藤龙雄

他是1964年7月7日出生于日本神奈川县中郡的动画监督。在高中期间佐藤龙雄曾经是一位优秀的运动员，但是不幸的是2年级时因为伤病而放弃了运动员生涯。大学时就读早稻田大学法学部，这时在朋友的邀请下参加了动画研究会，从此开始向动画行业转变。

他所监督的作品多是没有原作的动画，在动画中他非常注意表现人物的可爱之处，没有他星野琉璃可能就不会成为如此脍炙人口的角色。同时在作品中他还非常喜欢表现日式风格，即使在奋战到木星的《机动战舰抚子》里也随处能见到温泉和日式庭院的影子……

动画特色

XEBEC的作品其实没有突出的个性，并且呈现出严重的两极分化。对于改编作品，他们的动画往往素质不高，有种接活应付的感觉，作品没有亮点，只是简单地陈述原作故事。不过如果能够完全照搬原作还是万幸，如果出现《魔法老师》一般的悲剧就更不幸了。在画面上XEBEC也往往保持在业界的平均水平上，只有人设还是比较令人满意的，他们动画作品中的人设基本可以保持原作的风范，不会出现大的崩坏。

另一方面，XEBEC的原创动画，尤其是科幻作品中往往能出现给人印象深刻的精品。《机动战舰抚子》《苍穹的法芙娜》都是机战圈里长时间津津乐道的话题。这些作品无论画面和剧本都高超得仿佛和《出包王女》等动画不是出自一家公司。所以在一般动漫爱好者心中XEBEC的名字并不响亮，但在SF迷心中却是个值得注意的公司。在原创动画上他们的风格时而像GAINAX，时而又像SUNRISE，飘忽不定。



↑《D.N.ANGEL》是在漫画的基础上发挥创造出的经典，每当提起它，总会想起《白夜》的旋律。

代表作

暴走猎人
机动战舰抚子
宇宙星路
四驱兄弟
四驱兄弟 MAX
快杰蒸汽侦探
地球防卫企业
纯情房东俏房客
女神候补生
D.N.ANGEL
苍穹的法芙娜
魔法老师
苍穹的法芙娜 RIGHT OF LEFT
武装炼金
Over Drive
英雄时代
出包王女
今天的5年2班
潘朵拉之心
Rio RainbowGate
轮回的拉格朗日
白银的意志
东京 ESP

3.2.16 AIC

公司名：AIC（Anime International Company）
日文名：株式会社アニメインターナショナルカンパニー
成立时间：1982 年 7 月 15 日
公司地址：东京都总马区中村北 3-19-9

成立背景

AIC 是日本一家著名的动画制作公司，全名 Anime International Company 股份有限公司，简称 AIC。1980 年，AIC 接下了第一份工作——TV 动画《铁壁阿童木》的外包工作。当时的 AIC 还处在雏形阶段，并没有正式成立公司。此后过了两年，在精心的准备之后，雄心勃勃的三浦亨于 1982 年正式创立了 AIC。



↑青春校园恋爱动画《S.A 特优生》，是 AIC 和 GONZO 一起制作的。

公司历史

AIC 公司成立之际，正是日本动画，尤其是 OVA 蓬勃发展的时期。在这种只要是个像样的动画公司就能挣钱的情况下，AIC 在创业初期可以说走得相当顺利。作为刚成立的小公司，AIC 的主要业务也是给当时大的动画制作公司打下手，做一些外包的杂活。三浦亨本身出身于背景动画公司，这些工作做起来得心应手。AIC 也如一般的小公司一样，在这些零碎的工作中积累着资金和经验。三年后，AIC 就开始筹备自己的独立动画。但是由于 TV 动画耗资巨大，所以当时的 AIC 选择了另一条发展道路——制作 OVA 动画。

↑《吸血姬美夕》系列画风精致细腻、故事感人，在那个年代可谓风靡一时。

OVA 动画制作灵活，资金回收快，在题材选择上更是十分广阔，因此，这种动画制作模式深受当时小型动画公司的喜爱。从 1984 年起，AIC 就一直专注于制作 OVA。在连续推出了数部质量上乘的 OVA 作品之后，更是凭借其精良的画面和大胆的选材，一跃成为了 OVA 业界首屈一指的制作公司。



↑《天地无用》系列及其衍生作品是 AIC 的核心作品。

而说起 AIC 的作品中，最为脍炙人口的一定是《天地无用》系列。这部 AIC 的代表作诞生于 1992 年，由于讨喜的设定和精良的制作，推出之后立刻就受到了观众的狂热追捧。面对商机，AIC 高层也毫不含糊，立即决定推出《天地无用》系列的 TV 动画。1995 年，AIC 推出了它的第一部 TV 动画《天地无用》。AIC 自然不会放过这棵摇钱树，继第一部 TV 动画后继续推出了《天地无用》多部 TV 动画、剧场版动画，甚至还拓展领域，制作了《天地无用》的漫画



版和广播剧。由于其中的女性角色砂沙美人气极高，AIC更是为她特意制作了一部单独的外传动画《魔法少女砂沙美》。因此，《天地无用》系列也成为了AIC最重要的代表作。

在有了《天地无用》之后，AIC突然变得比较大胆，力图对自身进行改革。这个时期AIC最出名的作品要数OVA动画《我的女神》。这部改编作品同样为AIC赚来了大量的人气和利润。在OVA动画走红之后，AIC再次制作了《我的女神》TV版和剧场版来吸金，收益也都相当不错。但AIC的野心不小，不仅开办了漫画杂志《AIC COMIC LOVE》，更是成立了游戏部门，想要推出自己的美少女游戏。虽然设想很美好，但这两个尝试最后都以失败告终。

可能是受此打击，AIC在之后的运营中收敛起了野心，采取了保守的态势稳扎稳打。不仅积极参与其他公司的制作，也认真地对待自己公司数量不多的动画。这种状态保持到了2003年，在这三年的时间内，AIC的作品虽说比较少（2001年只有两部作品），而且来自观众的反响都比较平淡，但胜在不过不失。有人说这个时代的AIC已经失去了市场竞争力，沦为了大制作公司的代工企业。而对于这样的现状，AIC在2003年终于做出了积极的应对。为了拓

↑《我的女神》改编自日本漫画家藤岛康介创作的漫画，三位女神俘获了众多粉丝的欢心。

展业务，AIC分成了三个工作室，分别是“AIC Digital”“AIC Spirits”及“AIC ASTA”。这三个工作室各自的分工也非常明确，AIC Digital负责制作《我的女神》系列，同时与GONZO的合作也比较密切。而在GONZO财务危机严重的时刻，AIC Digital一举抓住机会，接下了好多GONZO的烂摊子，与其联合制作了《濑户的花嫁》《S · A特优生》《香格里拉》等作品。AIC Spirits则负责《天地无用》系列的制作，以及这一系列其他的相关续作。与AIC Digital拥有比较固定的合作伙伴不同，与AIC Spirits合作的公司数量比较多。因此，AIC Spirits参与制作的动画作品也就多而杂。《出包女王》《食灵 · 零》《穿越宇宙的少女》等作品都有AIC Spirits的参与。AIC ASTA则与前两组有所不同，人员和资源都比不上前两组的AIC ASTA，员工主要以外雇的流动人员为主，动画的风格和模式也都比较多变。《竹剑少女》《天体战士桑雷德》《女神异闻录4》以及《枪与剑》都是由AIC ASTA

←《濑户的花嫁》是由GONZO、AIC以及avex mode三家共同制作的。

制作的。这样的三线经营模式取得了一定的成功，到了2006年，AIC再次增加了两条线，“AIC PLUS+”及“AIC宝冢”。2008年弹珠机生产商Oizumi收购了AIC，此时的AIC仿佛回到了当初的鼎盛时期，作品的数量和质量都大幅度上升，人气也渐渐恢复。五线经营的模式维持到了2010年，AIC再次加入了“AIC Build”及“AIC Classic”。《天降之物》《猫愿三角恋》《玩伴

猫耳娘》《轻声密语》《迷途猫》《甜蜜吻痕》《强袭魔女》第二季及《我的妹妹哪有那么可爱》等大量优秀的作品，也在这样多线操作的模式下诞生了。2011 年，Aplix 从 Oizumi 手中收购了 AIC，AIC 成为 Aplix 旗下企业。2012 年，AIC 制订了长期计划，在日本国外设立动画制作基地和工作室，为此再次设立一条新的工作线“AIC Frontier”。2013 年，据日本媒体报导，AIC 公布了缩减动画制作时间和费用的新动画工作线模式。AIC 称使用这种方法，可以节省三分之二的动画制作时间，



←同样是人鱼设定，《濑户的花嫁》与悲伤的《小美人鱼》不同，它讲述的是一个人鱼与人类的爆笑恋爱故事。

制作经费也能够减半。但是这次，新的工作线也没能挽救岌岌可危的 AIC。Aplix 试图让 AIC 与 G-mode 联动，希望看到动画网游互相促进的双赢效果。但令人失望的是，此举的效果非常不明显。截至 2013 年底，AIC 的高昂债务已经达到了 6 亿日元，赞助商也纷纷撤资。2014 年 1 月，经过协商，AIC 由三浦亨购回了全部股份。AIC 也脱离了 Aplix，再次成为了独立公司。虽然逃过了破产的危机，但是 AIC 之前接手过的数部人气大作，都被其他动画公司接收。

公司成员

三浦亨

三浦亨出生于 1953 年，东京人，AIC 股份有限公司的社长。AIC 公司也是由他于 1982 年创立的。在这三十多年的时间里，AIC 经历了种种波折，最终还是回到了他的手上。他以每股 8000 日元的价格收购了 AIC 的股份，AIC 重新成为了一个独立的动画制作公司。他在从 Aplix 社中接过 AIC 时曾表示，要“保持 AIC 特有的方向性”。而他也曾经说过，“日本娱乐”这个名词的范围已经超出了过去的定义而将许多的要素合成在一起了，并不单单局限于动画、漫画、游戏范围。AIC 将着眼于这娱乐界的未来潮流趋势，不停地为了达成革新的目标前进。

梶岛正树

梶岛正树出生于 1962 年，是日本著名的作家、原画师、角色设定。AIC 的顶梁之作《天地无用》系列的原作者就是梶岛正树。毕业于大阪设计学院的他，在大学毕业后进入了ジュニオ工作室。在 1986 年《GALL FORCE》制作完成之后，梶岛正树与 AIC 的关系也日益紧密。在《GALL FORCE 地球章》之后，梶岛正树正式加入了 AIC。三浦亨曾对这个天才说过：“真想切开你的脑袋看看里面的东西。你的脑中到底放了多少的知识和设定。”可见梶岛正树之渊博。



↑梶岛正树作为《天地无用》的原作者，与 AIC 的关系一直都十分亲密。

北爪宏幸

北爪宏幸出生于 1961 年，是东京的动画师和漫画家。他于 1982 年毕业于东京设计学院。在毕业之后，他进入了 BeVore 动画工作室工作，在一些动画的制作中开始崭露头角。1982 年，他与同好们一同建立了 Pack 动画公司。随后，北川又以原画师的身份加入到了 AIC 的制作之中。在《龙世纪》制作之时，他也正式成为了我们 AIC 旗下创作群的一员。

合田浩章

合田浩章出生于 1965 年，来自北海道，是《我的女神》系列专属监督。能够得到本社重要的作品之一，可见合田浩章在 AIC 是很受重用的。同时合田浩章也是一个优秀的原画师，曾经参与过《破》《序》两部 EVA 剧场版，以及《天降之物》剧场版的原画工作。

青木英

青木英出生于 1973 年，是著名的动画监督。他的名比较多变，青木空、あおきえい以及苍井启，方便他进行各种各样的创作。2005 年，他离开了 AIC 成为自由身。2013 年，他与离职的原 AIC 成员创立公司“TROTCA”。他曾参与 AIC 多部大作的制作，包括《我的女神》《食灵 · 零》《轻声细语》等等。

动画特色

AIC 最初是以 OVA 制作起家的。从初期开始，AIC 就致力于商业化，非常看重作品的商业价值。AIC 的动画制作一直都保持着一定的水准，虽然没有什么特别出彩的地方，但好在也不会有什么大的缺点。总结起来的话，AIC 的动画制作风格就是不过不失、平实稳当，在保证基本质量的前提下尽量节省。虽说在后期由于缺乏资金，也曾作出“仅花一亿日元和三个月时间就可以制作一季度动画”的提案，但从整体上来看，AIC 还是一家非常有实力的制作公司。2007 年，由于《竹刀少女》预算表泄露，AIC 的制作经费也被曝光。《竹刀少女》的制作费大约是每集一千万日元，这个价格倒也算是与《竹刀少女》的质量相称。

而从内容上看，AIC 的作品中还有一个鲜明的特色——美少女。AIC 的两部当家之作《天地无用》和《我的女神》里，很重要的一个卖点就是美少女。而历数 AIC 多年来的作品，其中的绝大部分，都是以萌萌的美少女作为卖点的。尽管公司多次改革，但美少女路线却一直被坚持了下来。

代表作

天地无用系列
魔法少女砂沙美
大运动会
吸血姬美夕
罗德斯岛战记
泡泡糖危机：东京 2040 年
课长王子
我的女神
枪 X 剑
曙光少女
特公
心跳回忆 Only Love
濑户的花嫁
竹剑
S.A 特优生
天体战士桑雷德
食灵 · 零
GA 艺术科美术设计班
轻声密语
天降之物系列
明日的与一
猫愿
迷途猫
强袭魔女 2
甜蜜吻痕
玩伴猫耳娘
我的妹妹不可能那么可爱
女神异闻录 4
我的朋友很少
恋爱与选举与巧克力
学生会的一己之见 Lv.2
约会大作战
穿透幻影的太阳

3.2.17 Brain's Base

公司名：Brain's Base
日文名：有限会社ブレインズ・ベース
成立时间：1996 年 7 月
公司地址：东京都三鹰市下连雀 3-12-17

成立背景

Brain's Base 是由原东京电影新社（现时的 TMS Entertainment）的制作人小泽十光创立的。1996 年，辞职后的小泽十光没有加入其他的动画制作公司，而是选择了自立门户，凭借着积攒下来的人脉和资源，一手创建了 Brain's Base 工作室。至此，一个新兴的小型工作室诞生了。

公司历史

1996 年成立的 Brain's Base，算得上是一个极具潜力的新兴动画工作室。虽然实力很难与大型的动画公司匹敌，但在中小型动画制作公司里，也算得上翘楚。

Brain's Base 在成立之初，靠着和漫画家永井豪的亲密关系，取得了他很多部作品的改编权。当然，Brain's Base 也和其他普通的小工作室一样，选择了制作投资小资金回收快的 OVA 动画来为自己积攒资金。Brain's Base 制作的第一部 OVA 作品，是于 1998 年推出的《真盖塔机器人 世界最后之日》。这部作品在当时获得了好评，这也给 Brain's Base 吃了一颗定心丸，连续制作了多部相关的续作。当时的 Brain's Base 并没有自身的摄影部门和剪接部门，一些相关的外包业务也没法展开。直到 2000 年以后，Brain's Base 才开始逐渐开设了这些部门，拓展自己的业务领域。时至今日，Brain's Base 已经拥有了 4 个制作分部、2 个作画分部和 1 个摄影、剪接和上色共用的数码分部。虽说规模和大公司还没法相提并论，但比起一般的中小型公司，Brain's Base 的规模已算不错。


↑《永生之酒》叙事手法非常别致，改编自成田良悟的同名小说。


↑永井豪的作品改编的《盖塔机器人》，在 Brain's Base 早期的工作中意义非凡。

2000 年，Brain's Base 推出了动画电影《看见风的少年》。这部改编自威尔士作家 Nicol 的反法西斯电影，凭借平淡干净的风格和深刻的主题，获得了第 45 届亚太影展最佳动画片奖。

Brain's Base 首次独立制作 TV 动画是在 2002 年。作为 Brain's Base 第一部 TV 动画作品，《爆斗宣言大钢弹》表现平平，虽然没有一举惊艳观众横扫市场，但也没有什么特别为人所诟病的地方。在这部机器人题材的动画为 Brain's Base 开了一个不愠不火的头之后，Brain's Base 也渐渐走进了观众的视野。2003 年，与 Actas 共同制

作的《冒险游记 Pluster World》并没有为 Brain's Base 打响知名度做出贡献，直到 2005 年《神是中学生》的播出，Brain's Base 才真正在 TV 动画界收获了相当的人气。《神是中学生》走的是清新治愈的风格，Brain's Base 对于这种风格的把握可谓炉火纯青。而且从作画精细的程度上看，Brain's Base 在这部动画上耗费的心血绝不少。付出总会有回报，《神是中学生》在当时掀起的热潮向观众们证明了 Brain's Base 的能力，Brain's Base 在业界也因此声名鹊起。2006 年，Brain's Base 只推出了一部作品《无罪的维纳斯》。此片是一部机战片，整体素质还算不错，但在观众群里的反响却比较平淡。2007 年，Brain's Base 推出了两部作品，《机神大战》和《永生之酒》，其中《永生之酒》可以说让 Brain's Base 的制作登上了一个新的高峰。成田良悟的作品不好做，群像式的描写既是其作品的最大亮点，也是动画改编最大的难点。但是 Brain's Base 和成田良悟的合作却异常合拍。大森贵弘采用的叙事手法非常富有新意，倒叙、插叙、多线会合、多重叙事角度，叙述的角度不停地在各个角色之间变换，人物不断补白，情节不断丰富，这种多元叙事使得故事的节奏也变得非常快。不得不说，这种乱中有序的做法对于原作的诠释是相当准确的。虽然有不少观众大呼剧情太过跳跃和琐碎，很难梳理出一根清晰的主线，但这仍不妨碍《永生之酒》成为动画改编历史上的一代经典而被人所铭记。经此一役，Brain's Base 受到了更为广泛的关注，这个还未达到一流，但实力强劲、并且潜力巨大的工作室让人充满了期待。



↑《神是中学生》以 1980 年代为背景，讲述了一个突然变成神的女中学生的故事。



↑故事中角色间的矛盾以及势力间的冲突错综复杂，《永生之酒》引发的大骚乱不知何时能平息。

2008 年，Brain's Base 推出了它的摇钱树大作《夏目友人帐》。再次回归温馨治愈的风格，Brain's Base 的表现没有让人失望，制作精良的《夏目友人帐》一经播出后立刻好评如潮。从 2008 年至今，《夏目友人帐》已经是出了四部 TV 动画的大长篇，但作品的热度却依然不减。无数的观众们都翘首期盼着第五季的降临，而《夏目友人帐》也俨然成为了 Brain's Base 的金字招牌。值得一提的是，《永生之酒》与《夏目友人帐》是同一个监督指导的作品。Brain's Base 的成功，与这位才华横溢的监督所做出的的努力是分不开的。



↑温馨治愈的妖怪动画《夏目友人帐》，如今已经制作到了第四季。

2009 年，除了《夏目友人帐》的续作之外，Brain's Base 还制作了另外两部作品:《空罐少女》，以及《狼与香辛料 2》。这也是 Brain's Base 首次尝试制作美少女动画。Brain's Base 这次尝试的结果很好，两部动画整体上都还不错，算是值得一看的美少女动画。

2010年，Brain's Base与成田良悟再次合作，《无头骑士异闻录》应运而生，担任监督的仍然是与鬼才成田良悟默契十足的大森贵弘。这个组合再一次获得了成功。大森贵弘比起制作《永生之酒》时，掌控故事和节奏的能力成熟了不少。清晰的主线、复杂的表现手法、深刻的故事内涵，都让《无头骑士异闻录》成为了一部无可挑剔的佳作，Brain's Base的名声也在此时响彻业界。同年，Brain's Base还制作了一部名为《海月姬》的动画，走的依旧是温馨治愈的风格。题材独特、画风清新，虽然算不得什么经典大作，但依旧是一个能让人眼前一亮的动画。



↑由几原邦彦一人担任监督、剧本及音响监督，并参与原创的《回转企鹅罐》。

2011年Brain's Base的年度大作《回转企鹅罐》虽然争议不断，但人气极高这一点是无可否认的。同年的动画电影《萤火之森》也同样大获成功。2012年开始，Brain's Base似乎进入了一个高产的时期，2012年连续制作了《夏目友人帐4》《战国Collection》《邻座怪同学》2013年则推出了《AMNESIA》《我的青春恋爱物语果然有问题》、《BLOOD LAD血意少年》《兄弟战争》，2014年更是有《一周的朋友》《众神的恶作剧》、《属性同好会》《我们大家的河合庄》几部优秀的作品。Brain's Base是否要走向它的全盛时代，我们拭目以待。

公司成员

小泽十光

小泽十光是Brain's Base的社长和创建人。他原本是东京电影新社的制作人，在1996年辞职之后，他创建了Brain's Base工作室。在他不懈地努力之下，Brain's Base这个小小的工作室在这十多年间得以快速地发展壮大，在动画业界也赢得了良好的声誉。

大森贵弘

大森贵弘出生于1965年，是日本著名的动画监督。高中毕业后就投身动画制作业的他，曾在20多岁时转向了卡拉OK影片制作业。但他也没有完全放弃动画制作的工作，在此期间也做了一些原画和设计的工作。数年之后大森贵弘回归动画界，开始专心制作动画。2007年，大森贵弘与Brain's Base合作，执导了《永生之酒》后，双方一拍即合。此后，大森贵弘包揽了Brain's Base大部分作品，成了Brain's Base的御用监督。但由于大森贵弘风格多变，Brain's Base的作品并没有因此被模式化。《永生之酒》《夏目友人帐》《无头骑士异闻录》《萤火之森》……这些作品的风格差异相当大，足见大森贵弘对于各种风格的作品强大的驾驭能力。同时，因为大森贵弘本身是原画师出身，所以他对于分镜、作画都有着相当的敏感度，这个优势在他的作品里也得到了很好的体现。

永井豪

永井豪出生于1945年，是日本著名的漫画家。他本名永井洁，毕业于东京都立板桥高等学校。由于和Brain's Base的社长小泽十光交情不错，在Brain's Base成立初期得到了他的倾情相助。《真盖塔机器人 世界最后之日》《真盖塔机器人V.S. NEO盖塔机器人》，以及与之相关的作品《魔神皇帝》《魔神皇帝 死斗！暗黑大将军》等Brain's Base的早期OVA作品，都和永井豪有着千丝万缕的联系。

岸田隆宏

岸田隆宏是日本著名的原画师以及人设作者，毕业于国际动画研究所。他的实力在业界得到了相当高的评价，他所负责的人设也一向十分美型。这位实力强劲的干将多次参与了Brain's Base的动画制作，例如《永生之酒》《夏目友人帐》《无头骑士异闻录》等。在这些Brain's Base的

经典之作中，岸田也展示出了他名副其实的高超技艺。

动画特色

Brain's Base 的作品一直以来都有着不错的口碑，虽然目前 Brain's Base 的制作模式还比较偏向于作坊式，但在制作经费方面，与一般的中小工作室比起来，Brain's Base 是比较充裕的，这也是 Brain's Base 的作品质量上的保障。在挑选要制作的作品上，Brain's Base 是非常有眼光并且极其敏锐的。因此，作为一个比较年轻的公司，Brain's Base 的作品数量不算太多，但名气却不小。虽然作品少，但因为集中力量精心制作，所以大部分



↑大森贵弘和成田良悟的再一次碰撞造就了《无头骑士异闻录》的辉煌。

作品都有相当不错的口碑。注重质量、追求精品，这应该是 Brain's Base 在动画制作中的一大追求。而从 Brain's Base 历年的作品列表中可以看出，大森贵弘对于 Brain's Base 是非常重要的一位监督。大森贵弘和 Brain's Base 的关系堪比新房昭之和 SHAFT，因此，大森贵弘的风格往往能在一定程度上影响 Brain's Base 的风格。

代表作

- 爆斗宣言
- 冒险游记 Pluster World
- 神样中学生
- 高机动交响曲 GPO
- 无罪的维纳斯
- 机神大战
- 永生之酒
- 红
- 夏目友人帐
- 空罐少女
- 续 夏目友人帐
- 狼与辛香料 II
- 无头骑士异闻录
- 海月姬
- 神样 DOLLS
- 回转企鹅罐
- 夏目友人帐 参
- 夏目友人帐 肆
- 战国 Collection
- 邻座怪同学
- 我的青春恋爱物语果然有问题
- 兄弟战争
- 诸神的恶作剧
- 我们大家的河合庄
- 一周的朋友
- 真盖塔机器人 世界最后之日
- 真盖塔机器人 V.S. NEO 盖塔机器人魔神皇帝
- 魔神皇帝 死斗！暗黑大将军
- 新盖塔机器人
- 你所期望的永远 Next Season
- 电波系彼女
- 史上最强弟子兼一 OVA

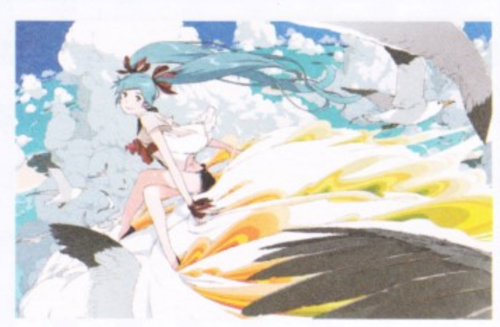


3.2.18 8BIT

公司名：8BIT
日文名：株式会社エイトビット
成立时间：2008 年 9 月
公司地址：東京都杉並区上荻 1-16-14 武蔵馆大厦 4F

成立背景

8BIT 是于 2008 年成立的新晋公司，以后宫向的机甲萌娘类动画迅速崛起。现如今已经是小有名气的公司，因为公司人员主要来自卫星社 SATALIGHT，所以在 3DCG 和机甲战斗的制作上十分出色。



↑除了动画之外，8BIT 还为初音未来等歌手制作 MUSIC PV，反响良好。

公司历史

如同近年建立的那些动画公司一样，8BIT 也是“细胞分裂”的产物。2008 年，成名已久的动画公司 SATALIGHT 的制作人，也是 CG 部门成员之一的葛西励退社。当然他并不是独自离开的，他走的时候还带走了一批人马。SATELIGHT 最出名的是 CG 水准极高，而葛西励拉走的恰恰就是制作《超时空要塞 F》的第一工作室的职员。

2008 年 9 月，葛西励在东京都杉并区创建起动画公司 8BIT。在缺乏资金与关系的情况下，刚刚成立的 8BIT 只能来做外包，而外包也就成了 8BIT 的主要业务。最早的工作来自老东家 SATELIGHT，于是《守护甜心》成为了 8BIT 初期最重要的工作。与其他公司不同的是，8BIT 的外包不是原画，而是 3DCG 和摄影等数码制作。其出色的制作能力吸引了 MADHOUSE 和 A-1 Pictures 两家量产大社的眼光，从而参与了《原罪的卡夏》《铁腕巴蒂 DECODE:02》《苍天航路》等作品。

从 2009 年起，8BIT 逐步开始全面外包。在这个时期，A-1 Pictures 仍是它最大的客户，像长篇动画《妖精的尾巴》《迷糊餐厅》等等都有 8BIT 的参与。

2012 年以后，8BIT 的协力外包水平越来越高，主要体现在 3DCG 与 2DCG 方面。其 SF 作品都有极高的表现力，也逐渐体现出公司的未来发展方向与特长。而让他们坚持这样路线，并且迅速成长的就是那部“名作之壁”。



←《Infinite Stratos》是 8BIT 目前最成功的作品，公司的第一部作品销量即过万的成绩是动画史上绝无仅有的。

在日本有一部分人认为销量代表名作程度，销量越高，则作品越畅销，话题性越强。因此他们有这么个说法，光盘销量 5000 以上就算“畅销”，1 万以上则是“热门”，也是“名作”的及格线。卖了数万的当然就是“名作”了。这

是以前的看法，然而 8BIT 的首部独立制作动画《Infinite Stratos》就达到了惊人的 3.3 万张，超过了很多被誉为名作的作品。可是观众却认为该作的情节、内涵、设定都没有太多可取之处，说是烂俗也不为过，因此便给它起了一个“名作之壁”的称号。意思是只有超过这部才能被称作“名作”，实际上是一种讽刺的说法。而这部引起评论界专家们争论，让观众们互掐的作品就是轻小说改编的动画《Infinite Stratos》。由于《Infinite Stratos》之下无名作，所以用动画作品的销量和《Infinite Stratos》的数字进行比较，从而相对得出市场对该作品的热度，销量超过《Infinite Stratos》称为破壁。

该作主线就是主人公穿着装甲与敌方势力战斗，并带有后宫倒贴的日常元素。但 8BIT 的所拥有的资金根本负担不起独立制作，因此只能组建制作委员会。而主要投资方则是出版社 MEDIAFACTORY、动画音乐制作公司 Lantis、音乐大鳄 SME 等。充足的资金给了 8BIT 大施拳脚的空间，这部在播出后饱受争议的动画就在这样的情况下诞生了。

不管《Infinite Stratos》的素质评价与销量是否能成正比，它确确实实地给 8BIT 带来巨大财富，本社火了起来。知名度大幅上涨吸引了大批赞助商，8BIT 终于能自己独立制作动画，前途一片大好。

2012 年，本来关系就不错的 SATELIGHT 又有外包工作让 8BIT 来制作，不过现在的 8BIT 已经羽翼渐丰，不只满足于外包工作，于是提出共同制作。因为 8BIT 的员工是制作《超时空要塞 F》的那支队伍班底组成，所以当年独立以后还是参与了剧场版《超时空要塞 F 虚空歌姬》的制作，只不过当时是雇佣关系。这一年再次提出共同制作跟当时就不同了，首先是从雇佣关系变为对等，并且还要分享一些收益。《创圣的大天使 EVOL》是《创圣的大天使》的官方续作，也是真正结局，该剧揭晓了阿波罗与翼犬的真实身份，全剧的机体都以 3DCG 形式展现，战斗也使用了大量 CG，画面比前作更加华丽。两家机战类 CG 最漂亮的动画公司的合作使《创圣的大天使 EVOL》的收益相当不错。同年，8BIT 近乎独立企划的《武装神姬》运用接近《Infinite Stratos》的模式来制作。其实就是效仿成功要素想要重现其高人气，这也是日本动画公司的思维定势。虽然《武装神姬》用的就是机娘属性，跟《Infinite Stratos》的萌属性完全一致，可是做成后宫动画就不一样了，角色萌度完全不够，根本比不上《Infinite Stratos》的后宫质量，战斗画面也在低预算下没用多少，最后本作是造成了小额亏损，出师不利。



←《创圣的大天使 EVOL》是 8BIT 与老东家 SATALIGHT 首次以平起平坐的地位合作的作品。

2013 年，野心勃勃且资金充裕的 8BIT 又制作了四部动画。对于刚刚成立没几年的公司来说已经算是很了不起的事了。四部作品当中既有旧作，也有新作，还有每集五分钟的短剧动画。结果最受欢迎的还是篇幅最短，投资最少的那部短剧《向山进发》。这种每话五分钟的短篇动画最早是流行在低龄向的子供片，近年因为日常系动画走红，那些作品很多都是四格和单元剧的形式。因此很适合被改编成五分钟短篇动画形式，而且，预算低和制作周期短的优势相当明显。8BIT 为了节约成本，而请《创圣的大天使》的执行监督山

本裕介兼任监督、脚本、分镜。山本裕介就没按单元剧去处理，干脆地就把每一话给串起来了。再加上人物画得比较萌，预算全扔到了背景氛围上面，加上空气系和百合元素的融合，该作竟然非常受欢迎，远远超过了五分钟短篇动画的预期。由于人气实在太高，EARTH STAR 与 8BIT 也决定将其扩展到每话十五分钟再度动画化。该作是从短篇动画转型常规动画的巨大胜利，也是一次出色的营销案例。


←《向山进发》是 8BIT 的良心作，空气系和百合元素的融入是 8BIT 新的尝试。

但是，相比《向山进发》，两部被寄予厚望的作品《少女骑士物语》与《东京暗鸦》都未能取得预期结果。《少女骑士物语》改编自同名 GALGAME，赞助商的意思就是想做成动画，用原作华丽的画风试试能不能开展下周边商品销售。8BIT 则不同意，他们不甘于做成一般动画，打算用其最强大的 CG 技术来做点什么，因此监督山本裕介就在马和铠甲上下了功夫。为了保证真实，8BIT 还去牧场取材，单就骑马战斗的场景来看，本作毫无疑问是相当精彩的。可虽然画风华丽，可是对原作的改编过大，引起了很多观众的不满。

另一部作品《东京暗鸦》是富士见书房的轻小说，曾经获得《这本轻小说真厉害 2014》第七位。动画化后，8BIT 在剧情删减展开并无太值得一提的地方，可是制作方面却很有特色。比如作为式神的机械，就是以 3DCG 的形式加以出现，各种战斗结界也都是用的 CG，战斗画面比较华丽。


↑《东京暗鸦》在播出后反响平平，没有太多可圈可点的地方，算是一部平庸之作。

8BIT 除了《Infinite Stratos》，就没有什么成功的常规作品。但由于其选择加入委员会的制作模式，并没有伤筋动骨，即便亏损也都是小打小闹。但从其作品质量不难看出，这个公司制作能力相当不错，对于 3DCG 的使用也相当强。但是《Infinite Stratos》的成功让他走向了制作后宫动画的错误路线。后宫动画是最难以发挥其 CG 手法的类型，比如《少女骑士物语》就是典型的例子，如果把那些投资到物语型动画，也许结局就不同了。

2014 年的《向山进发》是正常向的 TV 动画。这部作品想必会有不错的结果，8BIT 能否趁着这个机会转型是其未来发展的关键。

公司成员

菊地康仁

生于 1964 年的菊地康仁是著名的动画监督，无疑也是 8BIT 所属的首席监督。8BIT 的代表作《超时空要塞 F》《Infinite Stratos》都是菊地康仁的作品。菊地康仁擅长的就是战斗型后宫题材主题。激烈的机战，性格各异的萌娘，人物间错综复杂的关系，都给了菊地康仁充分的发挥空间。不过作品的题材单一、战斗场面类似

却成为了菊地康仁的硬伤。《武装神姬》的出师不利和机战萌娘类动画热度的消退也为他敲响了警钟。

弓弦逸鹤

1982 年出生的弓弦逸鹤是日本的轻小说作家。他在毕业后首先进入成人游戏公司出任脚本。2007 年，弓弦逸鹤离开了游戏公司，转而去写轻小说，他的伯乐就是 MF 文库 J。而弓弦逸鹤也不负众望，拿出了相当不错的作品。但他经常无原因地拖稿和提出不切实际的条件。这种情况在动画化走红以后，变本加厉，甚至在利益分配等诸多问题方面与出版社发生矛盾，导致最终忍无可忍的 MF 文库 J 将其解约。

起初，弓弦逸鹤并不当回事，据说他还向角川书店自荐，但是遭到婉拒。尔后又表示想要重回 MF 文库 J，结果再次遭拒。最终，走投无路的弓弦逸鹤只能放弃最好的角川系平台，转投讲谈社的 OVERLAP 文库。由于平台问题，重新连载以后的《Infinite Stratos》已经大不如前。而且弓弦逸鹤未吸取教训，接连引发负面新闻，比如因自己写的小说在亚马逊上的评论很低，而大骂读者都是垃圾，还怒斥同行写的轻小说《我的妹妹不可能这么可爱》与《我的朋友很少》等人气作品。

动画特色

说到 8BIT 就不得不提数码制作。现在的动画与 20 世纪的最大区别，莫过于画面提升、成本降低。其主要表现在数码制作取代传统的赛璐珞制作。随着 90 年代数码技术的引入，赛赛璐珞作画逐渐被数码作画取代。2000 年以后，数码制作被各家动画公司广泛利用，也就是后来常说的 CG 技术，大致分为 2DCG 与 3DCG。当今日本主流仍是 2DCG，而只有在机械较多的作品中才会使用 3DCG 技术，同时也体现了当代日本动画控制成本追求回报的商业手法。8BIT 无疑是使用 3DCG 制作动画的佼佼者。8BIT 的动画特色非常简单，它们用高超的 CG 制作技巧配以商业性极强的机战和萌娘主题制作出后宫向的商业动画。单一的选材和制作暴露出管理层企划能力不足、没有核心成员的弱点。8BIT 想要发展，就必须走更加多元化的道路。



↑初出茅庐的 8BIT 就已经开始参与《夏日大作战》这样备受瞩目的名家作品。

代表作

- Infinite Stratos
- Infinite Stratos：渴望恋爱的六重奏
- 武装神姬
- 向山进发
- 东京暗鸦
- Infinite Stratos 第二季
- 少女骑士物语
- All Alone With You
- 绝对双刃
- 向山进发 第二季
- 灰色的果实

3.2.19 吉卜力

公司名：吉卜力工作室
日文名：株式会社スタジオジブリ
成立时间：1985年6月
公司地址：东京都小金井市梶野町1丁目4番25号

成立背景

1984年《风之谷》上映后，获得了巨大的成功。宫崎骏带领的《风之谷》制作团队也因此得到了德间书店的赞助，在1985年6月正式成立了吉卜力株式会社。“吉卜力”由宫崎骏命名，原意为“撒哈拉沙漠上的热风”，同时也是第二次世界大战时意大利制造的一款侦察机的名字。这个词本应该读作 gibuli，但宫崎骏误读为 jibuli，从此便沿用下来。

公司历史

日本动画40余年的发展造就了如今的动画产业。而这个产业的核心就是TV动画。对动画公司来说，制作TV动画投入少，风险低，回报高，而电视台和游戏厂家又为其增加了更多的盈利点，可以说是动画公司盈利的不二选择。但是回想动画产业的诞生不难发现，动画的起点正是耗时费力、高投入、高风险的剧场版。于是在动画产业转向TV动画制作的20世纪70年代，原属东映公司的宫崎骏、高畑勋、原徹纷纷独立出来，带着独立制作原创剧场版动画的想法，原徹于1972年创办了动画公司TOP CRAFT，宫崎骏和高畑勋转投其他公司名下。这时的宫崎骏和高畑勋还需要成长，他们还不具备撑起一部动画的能力。

《风之谷》的成功让人们看到了宫崎骏的潜力，1985年在德间书店的投资下，吉卜力正式成立，TOP CRAFT的成员成为了吉卜力的第一批员工。1986年，隶属于吉卜力工作室的第一部正式作品《天空之城》上映。作品拥有极高的完成度，娱乐性与电影主题完美融合。虽然知名度和受众市场决定了该作的票房不会太高，但《天空之城》仍然是吉卜力的最佳作品之一。

宫崎骏于2000年发表了自己准备了4年之久的大作《千与千寻》。这是一部划时代的作品，它创下了304亿的日本国内最佳票房纪录，至今无人打破；获得了柏林国际电影节的最高大奖金熊奖，几乎拿到了日本国内所有的本土奖项。它打破了人们提到动画只有迪斯尼和梦工厂的观念，将日本动画推向了世界。

2004年，高畑勋因年龄过大暂时不再监督作品。虽然宫崎骏凭借《哈尔的移动城堡》揽下196亿票房，但是此时的吉卜力不得不开始正视后继无人的问题。

其实宫崎骏并不是真的后继无人，比如近藤喜文，比如细田守，比如庵野秀明。但是为什么落得如今的局面？还要追责于吉卜力自身的机制。吉卜力制作的三高原则本身就具有极大的风险。想要减少风险，最明智的就是启用宫崎骏和高畑勋的个人号召力和口碑。这就注定了新人从事的不会是重要的工作，得不到应有的锻炼。而且吉卜力被打上了宫崎骏的烙印，任何一位有才华的监督都是拥有自己风格的，他们不会改变自己去适应他人，而吉卜力显然需要的是宫崎骏第二，也就扼杀了监督的个性。



↑《龙猫》中所表达出的美好、纯真和善良触动了无数人的心灵。

吉卜力自创立起始终如一，并没有受到经济危机或各种类动画热潮的影响，这靠的是那份对

品质的坚持，和宫崎骏自身的天才。吉卜力将动画提高到电影的水准，做出了西方自叹不如的全动作动画，在动画业界获得了极高的地位。

吉卜力无疑是最能体现动画特点的公司，也是最能代表日本动画制作水准的公司。

公司成员

久石让

久石让生于1950年，是日本著名的音乐人、作曲家、钢琴家。他十分崇拜美国黑人音乐家昆西·琼斯，所以将其名字的发音改成日语并联系成最为接近的汉字，就成了“久石让”。

久石让的工作以电影配乐为主，主要是宫崎骏和北野武的作品。2010年前后，久石让曾7度获得日本电影金像奖最佳音乐奖。

近藤喜文

近藤喜文生于1950年，卒于1998年，享年47岁。是吉卜力工作室的骨干，著名的动画导演。近藤喜文第一部也是最后一部导演的影片是《侧耳倾听》。这是吉卜力首次抛开幻想，展现真实生活的动画。由于近藤喜文认为自己是非天才努力类型的人，所以其作品中的人物往往也是努力上进，这就十分符合吉卜力的风格。

动画特色

吉卜力作为日本最负盛名，作品好评率最高，专注于制作动画电影的公司，有着以下几大特点。

其一，吉卜力成立初期是没有固定员工的，只是在制作动画时才请来工作人员，完成后按照收入来分红。直到1989年的《魔女宅急便》创下佳绩后才变成如今的固定人员给薪制。

其二，吉卜力动画对几大主题有着过分的执着，少女、爱情和飞行，并添加上梦想，人与自然的关系等商业性元素似乎就可以组成一部吉卜力电影。

其三，吉卜力不愿意启用知名声优，其动画角色多由非配音主业的演员来担任，比如《哈尔的移动城堡》中的木村拓哉。

其四，吉卜力制作的作品无一例外符合三高原则，“高投入、高品质、高回报”。所以吉卜力每一部作品的上映都是一场赌博。若票房不是很理想，吉卜力非常容易背上赤字。这也成为吉卜力即将解散的原因之一。

其五，吉卜力作品的号召力多来源于宫崎骏、高畑勋的个人号召力以及多年来积累的口碑和信任。这就使得吉卜力成为了新人的绝佳跳板。



↑《萤火虫之墓》讲述的是战争孤儿的悲惨生活。大多数影评都将其视为反战作品，但监督却否认了这个说法。

代表作

- 风之谷
- 天空之城
- 龙猫
- 萤火虫之墓
- 魔女宅急便
- 岁月的童话
- 红猪
- 听到涛声
- 平成狸合战
- 侧耳倾听
- 幽灵公主
- 我的邻居山田君
- 千与千寻
- 猫的报恩
- 哈尔的移动城堡
- 地海战记
- 悬崖上的金鱼姬
- 借东西的小人阿莉埃蒂
- 来自虞美人之坡
- 起风了
- 辉夜姬的物语
- 回忆中的玛妮
- 山贼之女罗妮娅

3.2.20 Studio DEEN

公司名：Studio DEEN
日文名：株式会社スタジオディーン
成立时间：1975 年 3 月 14 日
公司地址：东京都武藏野市吉祥寺南町 4 番 13 号

成立背景

70 年代，长谷川洋跟随在东京电视动画部门工作的哥哥开始了在动画行业的打拼。后来他就接触到了日出工作室（也就是后来的 SUNRISE）进行上色相关的工作。1975 年为日出工作室出品的《勇者莱丁》进行上色校对的长谷川洋创立了自己的上色工作室——Studio DEEN，一直为日出和后来的 SUNRISE 进行上色工作。随着工作室的扩大，直到 1982 年 Studio DEEN 才开始制作动画。

公司历史

刚刚具备动画制作能力的 Studio DEEN 开始只能靠协助其他大公司制作动画来积攒实力。通过参与从 1970 年就开始播放的超长动画《哆啦 A 梦》的制作和 1985 年的《高尔夫球手猿》，Studio DEEN 的名字渐渐在业界被人们熟知。到 1990 年前他们自己的作品非常少，如为 Kitty film 制作的《相聚一刻》和《我要冲线》等作品，唯一被国内观众所熟知的也就只有 1989 年的《乱马 1/2》。高桥留美子的《乱马 1/2》堪称搞笑漫画中不朽的神作，有幸将这部作品搬上荧幕的 Studio DEEN 也获得了不小的收益，他们的公司规模也就这样一点点扩



↑高桥留美子的《乱马 1/2》不但让 Studio DEEN 打开了自己的市场，也锻炼了很多核心人才。

大。随后的日子里他们依然以协助 SUNRISE 为主要工作，参与了《V 高达》等多部作品的制作，到 1994 年实力成熟的他们才改制成为一家株式会社，这时起他们才有了更多自己的作品。

1995 年他们制作了《鬼神童子 ZENKI》，得到了不错的反响，而更令他们扬眉吐气的当属 1996 年的《逮捕令》。藤岛康介漂亮的漫画被他们很好地改编上了荧幕，相信很多国内的观众还记得当年的引进版，这次成功的合作也让他们得到了这部作品后续的改编工作。随着《逮捕令》的成功，Studio DEEN 的名气和实力得到了业界的肯定，他们的作品一下增多到了一年 4 部到 6 部，并且都保持着不错的水准。



↑《水果篮子》很能够代表 Studio DEEN 的漫画改编质量，只要有过硬的原作，他们就不会令你失望。

2001 年 Studio DEEN 改编的《水果篮子》成为那年备受欢迎的佳作，少女漫画能够产生如此大的反响实属不易。Studio DEEN 在改编中突出原著亮点，细腻地刻画了角色之间的感性纠葛，配上清新的音乐，令人过目不忘。这之后的《闪灵二人组》《圣石小子》等大热漫画都被 Studio DEEN 搬上荧幕，大量的漫画改编动画成了他们的一大特点。

时间到了 2005 年，为了庆祝公司成立 30 周年，Studio DEEN 也制作了多部动画，其中最出彩的当属《地狱少女》。发人深省的故事，个性分明的角色，加上能登麻美子演绎的阎魔爱，让众多观众成为了《地狱少女》的粉丝。聪明

的 Studio DEEN 后来连续制作了 2 部续集，成功地在这个品牌上获得了颇高的收益。2006 年公司壮大的他们搬入了新址，这年他们又幸运地将《Fate/stay night》搬上荧幕。因为这部作品的原著过于复杂，他们只拍摄了最为简单的 Fate 线故事。虽然动画并不出彩，但 Studio DEEN 并未对故事做多少修改，也并没有对分支剧透，作品靠着原著本身的魅力还是制造了极大的话题，也成为他们名下较为知名的一部作品。同年他们还把同人奇迹之一的《寒蝉鸣泣之时》制作成动画。对于原作气氛的完好保留得到了众多粉丝的认可，也让很多没有接触过游戏原作的人对这部作品产生了兴趣。随后他们分三部将《寒蝉鸣泣之时》的众多路线和完美结局呈现给了观众，圆满完成了这个游戏的动画之路。

现在 Studio DEEN 仍然作为业界非常稳定的一家公司每年制作着多部作品，丰富着诸多动漫爱好者的选择。虽然没有那些名声显赫的经典作品，但良好的经营让这家公司一直稳步发展。现在的 Studio DEEN 不光拥有多个工作室，甚至在中国也有名叫苏州丹尼动画的子公司，以后他们还会将更多的作品搬上荧幕吧。

公司成员

中岛敦子

1961 年 12 月 21 日出生于日本神奈川县，毕业于女子学院，后在国际动画学院学习。在校期间就参加了制作动画的打工，也曾成立过自己的作画工作室。1985 年她参加了《福星小子》的 TV 动画制作，担任作画监督一职，因为能够把女性角色绘制得十分煽情而受到男性观众的关注。后来在制作《乱马 1/2》的时候担任人设而成名，同时接触了 Studio DEEN，后来以自由制作人的身份参与到公司的工作中。

动画特色

Studio DEEN 的风格一言蔽之就是平淡的发挥，他们作品最大的优点是没有缺点，而最大的缺点也是没有亮点。因为主要作品多是有原著的改编作品，他们最擅长的就是将原著原原本本地搬上荧幕。所以他们作品的人气很大程度上取决于原作的实力。如果你想要看一部经典动画请不要选择他们，但如果你喜欢的漫画被他们改编成动画则大可放心观看，见到喜欢的角色活跃在电视上也是一件非常幸福的事。



↑将多结局的故事一遍遍讲述是《寒蝉鸣泣之时》的优点，最后的《解》终于让我们和角色们一起从噩梦中走了出来。

代表作

乱马 1/2
鬼神童子 ZENKI
逮捕令
魔法提琴手
伊甸少年
Hunter × Hunter
万有引力
水果篮子
神石小子
鬼眼狂刀
闪灵二人组
植木的法则
地狱少女
Fate/stay night
备长炭
寒蝉鸣泣之时
CODE-E
海猫鸣泣之时
破天荒游戏
吸血鬼骑士
黑塔利亚
学生会的一己之见
薄樱鬼
幕末 Rock

3.2.21 TMS

公司名：TMS Entertainment
日文名：株式会社トムス·エンタテインメント
成立时间：1946 年 10 月
地址：东京都中野区中野三丁目 31 番 1 号

公司历史

TMS Entertainment 有限公司是业内一家著名的动画制作公司。这家总资产高达 165 亿的大型集团，正是资金和技术结合的完美典范。其发展历史之复杂，公司构成之繁杂，实在是令人咋舌。

TMS Entertainment 的前身是一家和动漫毫无关系的公司——朝日手提袋制作公司，以生产人工纤维为主。1946 年，朝日手提袋制造公司成立于名古屋市瑞穗区，成立后不久就改名为旭一编织股份有限公司。1957 年，旭一编织有限公司再次更名为旭一 SHINE 并上市。因为经营状况不错，1962 年旭一 SHINE 在北海道札幌成立了分公司 SHINE MINK，开始制造水貂皮制品。这次尝试显然是失败的，1974 年公司整合了皮革事业并搬迁至名古屋。1989 年，旭一 SHINE 被名古屋的量贩店 Watchman 收购，而



↑从 1988 年播放至今，播放周期长达 26 年的儿童向作品《面包超人》。

Watchman 也被丰田通商所收购，旭一因此成为了 Watchman 的供货商。1991 年，经过市场调查和深思熟虑，旭一决心脱离 Watchman，投身当时最热门的电子游戏娱乐行业，开设了街机厅 AG Square。但外行人旭一这次吃了个大亏，经营不善的旭一很快背上了 12 亿日元的巨大赤字。1992 年，世嘉收购旭一，并于 1995 年提供资金让旭一并购了同属世嘉集团的动画公司东京电影新社，并在东京也开设了街机店，开始涉足多媒体行业。1997 年，旭一又收购矢作制铁。但次年，旭一就抛售股权，半年后，矢作制铁破产。2000 年，旭一正式更名为 Tokyo Movie Shinsha Entertainment，三年后退出纺织行业。2004 年，将东京分店改为了主店。2005 年，世嘉与柏青哥企业森美合并成为了世嘉森美，并取得了 TMS 公司 51% 的股份。2008 年，TMS 将 AG Square 独立出去，并在次年转让。TMS 成为了纯粹的多媒体公司，并在 2010 年，被世嘉森美完全收购，成为其子公司。



↑日常温馨向的《元气少女缘结神》，是近年来相当不错的少女系动画作品。

实际上，旭一主要负责的是 TMS 的管理和经营，真正负责动画制作的，是日本最早建立的动画制作公司——Tokyo Movie。Tokyo Movie 的建立是临危受命。1963 年，TBS 急切地想要找到动画制作公司为自己制作动画，但当时的龙之子、虫制作、TCJ、东映等等公司都在为别的电视台制作动画。TBS 在焦急万分之下找上了广告代理店万年社。万年社从人偶剧下手，找到了“东京人偶 cinema”的负责人藤冈丰，洽谈动画制作事宜。藤冈丰满口答应，在 1964 年成立了 Tokyo Movie。但由于缺乏经验，第一部动画《BIG X》就造成了庞大的赤字，让公司濒



临破产，幸好得到了国际放映的资助，才得以渡过难关。1965 年成立 A 制作来制作动画，由 Tokyo Movie 担任企划和管理。1971 年，Tokyo Movie 从国际放映旗下独立，并在 1975 年设立了 Telecom Animation Film。1993 年，因作品反响不佳，Tokyo Movie 宣布解散。1995 年，世嘉的旭一吸收了原 Tokyo Movie 的部分成员，沿用了 Tokyo Movie 之名继续制作动画，并于 2000 年正式改名为 TMS Entertainment。



↑动画界的万年长青树《名侦探柯南》，是 TMS 当之无愧的镇社之作。

动画特色

Tokyo movie 的核心虽然是低龄向动画的制作，但它在别的领域也涉猎不少，作品风格非常多变。它早期的作品多是漫画改编的动画，由于有 A Production 的协力，诞生了不少佳作，其中以《鲁邦三世》最为经典，可谓日本动画史上极具分量的一部作品。其后公司有过一段时间的沉寂期，再次复出时，动画业界已经是机器人动画的天下。Tokyo Movie 也顺应潮流做了几部机器人动画，例如《六神合体》《超时空世纪》等等。但 Tokyo Movie 最成功的作品还是《面包超人》系列，由于人气极高，这部原本只有 24 话的儿童向动画一做就是 20 年。之后的 Tokyo Movie 又陆续制作了《女恶魔人》《钢铁神兵》《傀儡师左近》等人气和口碑都不错的作品，《名侦探柯南》的出现，让 Tokyo Movie 的金字招牌又多了一块。

2000 年后，Tokyo Movie 有了资本支持，成为了 TMS，也有了更多的底气去尝试新的风格。少女向的诸如《恶作剧之吻》《玻璃假面》《元气少女缘结神》等都收获了相当的好评。少年漫画类诸如《驱魔少年》《零秒出手》《天使心》之类，也赢得了不少粉丝的喜爱。

如今的 TMS 为了适应潮流，也在慢慢摆脱以儿童动画为核心的现状，开始转向商业动画的制作。《某飞行员的恋歌》和《飙速宅男》正是它转型时期的作品。凭借着自身精良的制作功底和不断寻求变革的良好心态，TMS 的发展潜力依然巨大。

代表作

巨人之星
名侦探柯南系列
鲁邦三世系列
面包超人系列
ZETMAN
卡片战斗先导者
傀儡师左近
恶作剧之吻
哈姆太郎
猫眼三姐妹
零秒出手
史上最强弟子兼一
驱魔少年
VR 战士
女恶魔人
天使心
零秒出手
高桥留美子剧场
神臂
元气少女缘结神
献给某飞行员的恋歌
银仙
飚速宅男

3.2.22 ZEXCS

公司名：ZEXCS
日文名：有限会社ゼクシズ
成立时间：1998 年 1 月 23 日
地址：东京三鹰

公司历史

ZEXCS 在刚成立之际，和众多小公司一样，也没有什么资金。经过招聘和培训之后公司终于展开工作，也是从 OVA 做起。1999 年，独立制作《倒凶十将伝》的第一期，这是 90 年代末比较有名的作品，第一期做了 3 话，基本是 3 个月 1 话，毕竟公司人少，制作周期就长，而第一期的 OVA 在当时也获得了好评。



↑《我家有个狐仙大人》是轻小说改编而成的动画，原作曾获第十届电击电玩小说大奖。

ZEXCS 在 OVA 领域停留时间很短，十几年的历史中也就寥寥几部作品，而且很多都是动画关联公司为卖商品委托他们做的。像是活跃在 GALGAME 领域的 KSS 委托制作的《KIZUNA 绊》，商品映像制作公司 Softgarage 的《欢乐世界》，以及名气较大的乙女游戏《遥远时空中》系列最初动画化的、完全原创剧情的 OVA《紫阳花物语》。三作之后，很长一段时间 ZEXCS 专注去做 TV 动画，直到 2008 年又回来做 OVA。这时的 OVA 已经成了 TV 动画的延长线，为延续人气、扩展原作角色形象之用。像 GANSIS 企划的 GALGAME 改编的动画《最终试验鲸鱼》，超人气的 GALGAME《初音岛 D.C. 白河小鸟篇》，以及 PSP 捆绑特典 OVA《D.C.I&II P.S.P. RE-ANIMATED》，收录两作四位女角告白的动画。此外还有《宝石宠物特别篇》和根据描写歌舞伎的轻小说改编的内容完全原创的动画《三和》。对于 ZEXCS 来说，OVA 除了最初的那部《倒凶十将伝》，基本都是可有可无的存在，并不是主要经营项目，其主要经历都放在了 TV 动画制作方面。

高开低走的 ZEXCS，从《D.C. 初音岛》以后就没有过畅销作品，多亏角川书店那几年的支持，总算维持了下来。到了 2010 年，“萌”的竞争愈加激烈，各家公司都瞧上了这点，基本上很少见到以剧情为主的作品，就算有也要打上“萌”的烙印。在此背景下，ZEXCS 把眼光放大，并没有只盯着 GALGAME 和轻小说。角川书店就此委托 ZEXCS 制作自己旗下的漫画《守护猫娘绯鞠》，虽说片子本身没什么内涵，但收益倒是很不错。



↑《妹妹公主》原本是日本美少女游戏杂志的一个读者参与计划，因为反响很热烈，后被改编成了动画。

考虑到资金和制作水平的问题，ZEXCS 此时也开始大量开展外包业务。但独立制作的动画并未减少。而且这些年还做出了建社以来最出色的作品。

对于现在的动画市场来说，按部就班稳扎稳打才有收益，即便只做几话内容，只要做得细一样能卖得好，卖不好可以不做，但卖得好就做第二期，这才是正确做法。而 ZEXCS 习惯性地把十几话的内容改编到半年档期的动画里，

质量必然下降。TV 动画尽管也有低投入高产出的例子，但绝大部分都是投入与回报成正比的，特别是改编作品的观众群大多是原作粉丝，对作品的压缩改编是无法让他们掏钱的。压缩改编是旧时代电视台主导时候才用的方式，那时候靠的是收视率和电视台不断地下订单，商业性质不那么强。ZEXCS 始终没有搞明白这点。到了后期，ZEXCS 渐渐对此有所领悟，2013 年参加文化厅年轻动画人育成计划“动画未来 2013”的《机器化的妖精们》就是典型的例子，ZECXS 大手一挥给这部仅有 25 分钟的动画砸了 3800 万日元的制作经费。

动画特色

ZEXCS 是一家新生代的公司，于 2001 年才推出第一部动画作品《妹妹公主》。也是一家以动画制作和数码设计为主的日本公司，几乎每年都会推出一些受到关注的作品，大多数以后宫和 GALGAME 改编为主。

当日本动画的观众群体越来越多地从漫画读者变成GALGAME玩家和轻小说读者之后，GALGAME 和轻小说的改编正渐渐雄起。玩 GALGAME 的人必定知道《初音岛》，作为 GALGAME 界的代表作之一，《初音岛》的动画似乎是无可厚非的一件事。而在《妹妹公主》出道之后，ZEXCS 看中了这部 GALGAME 改编作品。

《初音岛》的动画化，让很多人都开始注意这个公司。但这个关注并非出自好意，因为他们并没能拍出这部经典游戏的精髓。

之后，ZEXCS 又相继制作了《H2O》《风之圣痕》等堪称“经典奇葩”的动画，并且还和烂尾大厂 GONZO “强强”联合。

但让 ZEXCS 最为出名的是连续两部作家镜贵也的轻小说改编作品。《传说中勇者的传说》和《曾几何时的天魔的黑兔》的背离原作，让大众怒不可遏，甚至让读者对镜贵也的小说敬而远之。动画化之后，小说销量直线下降，也是动漫界的一大奇闻。

ZEXCS 出了名的慢热和冷门，已经让他们无法摆脱这个困境。2013 年《恶之华》尽管挑战了最新的摄制动画技术，却还是不能够改变他们制作水平不佳的口碑。



↑《恶之华》全部使用了“rotoscope”技法，即将拍摄的真人影像、现实风景描绘成 2D 图像。

代表作

妹妹公主
初音岛
爱情泡泡糖
喜欢所以喜欢
Canvas2 彩虹色的图画
魔法人力派遣公司
H2O -FOOTPRINTS IN THE SAND-
我家有个狐仙大人
钢壳都市雷吉欧斯
海物语
守护猫娘绯鞠
青春 CUP
传说的勇者的传说
FORTUNE ARTERIAL - 红色约定 -
人家一点都不喜欢啦
天魔黑兔
只要你说爱我
Q 弟侦探因幡
恶之华
魔鬼恋人
漫画家和助手

3.2.23 龙之子

公司名：龙之子制作公司
日文名：株式会社タツノコプロダクション
成立时间：1962 年 10 月 19 日
地址：日本东京都国分寺市南町三丁目 22 番 12 号

成立背景

龙之子在 1962 年由时任漫画家的吉田龙夫及其兄弟吉田健二和吉田丰治创立，现在依然在制作动画。“龙之子”本是吉田龙夫的昵称，所以也有人称呼龙之子为“龙夫之子”。同时“龙之子”在日文中有海马的意思，因此公司的商标是一只海马。

比起其制作的作品，龙之子作为动画界的“常盘庄”更为人所熟知，从龙之子走出了许多日后声名显赫的动画人。其中押井守、真下耕一、西久保瑞穗和植田秀仁被称为“龙之子四天王”。



↑《魂狩》讲述感染了奇特病毒的男孩因此获得狩猎灵魂的力量，从此踏上旅途一路寻找妹妹的故事。

公司历史

多年的战争夺去了吉田龙夫的童年和亲人，也让他亲眼见到了战争的残酷。这样的童年经历使成年后的吉田龙夫确立自己创作的核心主题是为孩子们带去梦想。1961 年，手冢治虫先生成立虫 Production 的举动深深影响了吉田龙夫。于是次年，年仅 30 岁的吉田龙夫在东京都国分寺建立了自己的动画制作公司龙之子。

吉田龙夫在创立龙之子之前是一位漫画家，虽然实力和名气无法与手冢先生相媲美，但却结交了很多拥有不错创作实力的漫画家朋友。因此龙之子刚刚建立的时候并不缺乏创作型人才，缺的是拥有动画制作经验的人才，尤其在原画和动画方面情况更为明显。经验和人才的短缺使得龙之子无法独立制作动画，只能选择合力或协力的方式，而合力或协力制作又往往会产生著作权等问题。最终，龙之子决定送一部分员工去东映培训三个月，其中就有龙之子黄金时代的中坚笹川浩。

1965 年，一切就绪的龙之子推出了自己的第一部 TV 动画《宇宙王牌》。作为公司的第一部作品，《宇宙王牌》只能算差强人意，首先作品的故事和人物设计与《铁臂阿童木》十分类似，其次刚刚学成动画制作的技术在应用上不是很熟练，让成品显得比较粗糙。但这部作品却为龙之子吸引来了一大批人才，比如漫画兼动画家木下敏治、东映的美术人员中村光毅、虫 Production 的脚本家鸟海尽三等。此时的龙之子具备了相当实力的阵容。

60 年代的动画主流仍然是漫画改编，但由于虫 Production 有手冢先生的原作支撑，其水平高出其他公司不止一个档次，所以吉田龙夫力主制作原创作品。从 1967 年的彩色动画《马赫gogogo》开始，以笹川浩为核心的龙之子制作体系开始形成。作为原创作品，想让人眼前一亮就必须在角色形象上下功夫，龙之子注意角色形象与性格的特点就形成于这一时期，而且擅于搞笑手法的运用使这一时期的《喷嚏大魔王》等作十分出彩。

70 年代，由于经营不善，虫 Production 破产，东映开始转向 TV 制作，新成立的公司还没有足够的能力，而龙之子在有条不紊的发展中迎来黄金时代。这一时期，龙之子发挥在 SF 类作品上的优势，在 1972 年推出了与《再造人卡夏》《破里拳旋风侠》合称 SF 英雄三部曲的《科学小飞侠》。作为英雄三部曲的首部，《科学小飞侠》

在原画和动画上体现了龙之子的制作水平，同时众多的元素和话题性让监督可以尽情地发挥，可以说此时的龙之子兼具东映与虫 Production 两者的优点。此作是龙之子第一部拥有巨大影响力的作品，之后共推出了 7 部续作。除了擅长的 SF 作品外，龙之子在 70 年代还制作了大量童话类作品，如《小青蛙》《瓢虫之歌》等。



↑《Wake up,Girls！》是一部原创偶像类动画作品，该作动画版与剧场版于同一天上映。

真正让龙之子扬名的独一无二的作品，是始于 70 年代的《时间飞船》系列。这部动画发挥了龙之子擅长动作场面和搞笑的优势，整体氛围很轻松，老少皆宜，在日本创下了当时的收视高峰。龙之子 70 年代的成功，除了公司整体的运营和企划外，还有高质量人才的贡献。当时在龙之子里有天野喜孝和高田明美。脚本部门有小山高男和柳川茂。美术部由中村光毅领导，其手下有大河原邦男和多田喜久子。而监督部门也从 1975 年开始由笹川浩培养新人，最有名的莫过于由押井守、真下耕一、西久保瑞穗和植田秀仁组成的“龙之子四天王”。

不过好景不长，1977 年初代社长吉田龙夫逝世，享年 45 岁。同年龙之子遭遇了人才流失，虽然吉田健二上任后拼命挽救却无力回天。80 年代，龙之子几乎无力原创。但名制作人的出走刚好给了新人以机会，真下耕一的第一部监督作品《黄金战士》就此诞生。

1983 年，龙之子与 ARTLAND 合力制作的《超时空要塞》陷入版权纠纷。1987 年，吉田健二退任，三弟九里一平继任。同年，石川光久从龙之子独立，成立 IG 龙之子，也就是日后的 Production I.G。

90 年代后，龙之子为重新崛起做了各种各样的尝试，其中《宇宙骑士 BLADE》和《鸦 -KARAS-》可以算是龙之子风格最为浓厚的最后杰作。2005 年，吉田家族卸任，龙之子不再是吉田家的龙之子。

2010 年后，在新社长的带领下，龙之子转变发展方针，开始制作商业性很强的动画，小有成绩。其中《学园救援团》和与《未闻花名》称为“四月双璧”的《C》就是代表。

龙之子没落的主要原因是吉田龙夫的早逝，他的人脉、战略眼光、创作和经营能力都是吉田家其他人所不能比的。他的逝世就好像带走了龙之子的精神。但不可否认的是，龙之子制作了大批经典且有个性的动画，而大量的动画公司和人才也延续并证明着龙之子曾经的辉煌。

动画特色

龙之子在自身独立制作动画时有着非常高的制作水准。尤其在科幻领域更是曾一度和 SRUNRISE 并驾齐驱。再其制作《鸦 ~KARAS~》时，画面效果也曾震惊业界。并且他们的很多作品都有深刻的立意，即便不是大作，看过之后也会久久留在记忆中挥之不去。但随着公司的没落，他们已经主要以协助制作为主，很多动画中动感十足的战斗都出自他们之手。

代表作

天空战记
小蜜蜂寻亲记
罗宾汉大冒险
The Soul Taker 魂狩
完美超人 Joe
鸦 -KARAS-
物怪
再造人卡夏
SKET DANCE
星光少女 极光之梦
星光少女 美梦成真
初音岛 III
星光少女 Rainbow Live
人鱼又上钩
Wake Up, Girls!
乒乓 THE ANIMATION

3.2.24 童梦

公司名：童梦
日文名：株式会社童夢
成立时间：1995 年 5 月
地址：东京都杉并区上井草 2 丁目 37 番 12 号

成立背景

“童梦”这个社名，来自“孩童之梦”，用来纪念并向以制作儿童向作品闻名的法国工艺家 DAUME 兄弟致敬。公司由原属 Studio 古留美的动漫演出家的中山晴夫和妻子山本百合子为骨干，于 1984 年 5 月 1 日在东京都中野区沼袋成立自由的活动集团。1986 年移至石神井并将集团公司法人化，命名为 Studio 童梦有限公司，由中山晴夫就任社长。最初成员有动画制作人增谷三郎、的场敦、阿部惠、赤堀隆一等，均曾在 Studio Pierrot 作品和 Studio DEEN 作品中参加作画等业务。



↑《布布恰恰》是童梦一部非常出色的儿童向动画，至今仍然受到小朋友们的欢迎。

公司历史

1995 年 5 月，童梦进行了改组，移往杉并区。中山晴夫与虫 Production 的安西武分享公司法人代表权。1999 年开始独立制作电视动画。设立最初时的动画初始影像多由公司自己完成，1998 年起公司补充了很多新成员，并开始了电视动画企画及制作等业务。

在 1993 年前后，童梦主要是协助 OVA 与剧场版的制作，比如《飞跃巅峰》《铳梦》等作品，因为公司里的人员不多，导致工作异常繁忙。到了 1994 年，童梦制作了自己第一部独立动画——《无责任舰长》。《无责任舰长》由多家公司合作拍摄，而其中的两集特别篇就是童梦负责。完成特别篇之后，童梦又迎来了《浪客剑心》的外包工作，一做就是两年。直到 1999 年，童梦才真正意义上踏进了 TV 动画的制作门槛。第三次动画热潮之后，萌系作品开始越发频繁地走上舞台。1999 年，唱片公司 PONY CANYON 企划、萌系杂志《月刊漫画电击大王》的《D4 公主》交由童梦制作。该作恶搞了当时很热门的“勇者系列”，本身当然还是以美少女为主角突显萌要素的作品。同年，童梦的安西武瞄准低龄市场，打算企划一部三岁孩子眼中世界的单元剧动画，该企划通过审批，并请来擅长子供向动画的监督网野哲郎与脚本家桶谷显合作，三人联手打造出的《布布恰恰》在当时很有名，在 NHK 电视台播放期间，最高收视曾经突破 5%，该作也是童梦具有里程碑意义的原创企划作品，放送两期共 52 集。



↑有超能力的少女的日常。

该作的成功对童梦来说是个巨大鼓励。PONY CANYON 之前企划的萌系动画都是差强人意，但并不算太坏。在萌概念的启蒙期带有萌向意识的作品都有不错成绩。随后几年制作的动画让童梦有赚有赔，但他们还是对变化的时代感到不安。2007 年以后主要还是以外包为主，协助制作过 OVA《仙乐传说》，还有 TV 动画《死后

文》《水星领航员》等作品。童梦自身直到 2010 年方才复出，但错过的这三年时光成了致命伤。在这三年里，童梦最喜欢而且最擅长的萌系动画有了巨大发展，如果顺应形势，以他们的经验应该很快就能找到自己的位置。但是在错过这三年以后，他们也失去了这个机会。



↑《草莓棉花糖》围绕四个小学生和一个短大学生的日常，讲述了一个轻松活泼的故事。

2010 年，童梦出人意料地接下了从来没有做过的惊悚剧《尸鬼》，这部作品是童梦由盛转衰的标志。《尸鬼》既有漫画，又有小说，作品描写的是藏于人类之中的尸鬼与人类族群的种族战争，表现上是恐怖悬疑，事实上很有内涵。这种作品与童梦向来坚持的轻松要素背道而驰。不过，童梦的制作还是很精彩的，恐怖氛围的营造可圈可点。最后采取不同于原作结局的原创收场也很精彩。但《尸鬼》这样的动画做得再好，其创造商业价值的利用点也非常少，商业目的不明是该作商战失败的重要原因。不过，童梦做的这部《尸鬼》依然受到了少数观众的高度赞扬，观众认为其完成度与作画都有很高水准。有的人甚至认为《尸鬼》是童梦的最高杰作。对于做了一辈子做“萌”的童梦来说，最被认可的反而是自己第一次做的严肃剧，未免有点讽刺。

动画特色

童梦的动画最出众的特点就是角色异常可爱，在“萌”这个词流行开来之前他们的动画就透着浓厚的“萌”要素。不但角色都拥有大而水灵的眼睛，在刻画女性角色的动作上他们也很有一套，不经意间就能展现出少女和萝莉特有的美感。

而在制作水准上童梦虽然不做那些动作大戏，但画面的精细程度还是有目共睹的。无论是细腻的线条还是靓丽的色彩，都给人一种非常舒适的感觉。所以无论是从主体还是从质量上，童梦的动画总是学习和工作之余拿来放松的良品。



←《拜托了，双子星》是《拜托了，老师》的续篇，但事实上内容和前作并没有什么关系。

代表作

俏皮猫
无责任舰长
D4 公主
布布恰恰
花右京女仆队
拜托了，老师
布布恰恰 第二季
拜托了，双子星
花右京女仆队 La Verite
DearS
草莓棉花糖
初恋的阳台
更胜黎明前的琉璃色
南家三姐妹第一季
尸鬼

3.2.25 Studio4℃

公司名：Studio4℃
日文名：株式会社スタジオよんどしい
成立时间：1999 年 12 月 24 日
公司地址：东京都武藏野市吉祥寺本町二丁目 5 番 10 号

成立背景

在吉卜力工作室制作《龙猫》的田中荣子得知同期制作中的《阿基拉》进度缓慢，于是身为制作担当的田中荣子就将手下的部分作画派去协助这部大友克洋监督的名作。后来为了报答这次“猫的帮助”，《阿基拉》的制作团队在吉卜力制作《魔女宅急便》的时候又将森本晃司等人派去协助田中荣子。在多次的合作和交流后田中荣子和森本晃司建立了深厚的友谊。同时他们都认为当时的日本动画界处于蓬勃发展的时期，但是很多作品渐渐向商业化靠拢，失去了动画应有的艺术性。于是他们二人在 1986 年联合佐藤好春成立了 Studio4℃这个工作室。因为水在 4 摄氏度时密度最大，他们也希望自己制作的动画能够有过硬的质量和内涵，所以取名 4℃。随后这间工作室在制作《龙猫》和《魔女宅急便》中参与了部分制作。动画中很



↑《超时空要塞 7》是 Studio4℃少有的长篇动画作品，但总觉得动画被拍成了音乐电视。

多在天空中自由穿梭的镜头就出自 Studio4℃。后来凭借着与大友克洋的合作经验他们在 1995 年制作了《MEMORIES》三章中的两章。其超高的动画质量一下让这家小小的工作室名震一时。1996 年他们又为日本的电子乐先锋 Ken Ishii 制作了 MV。通过这个专辑，Studio4℃制作的动画在欧美也广受好评，为日本动画的传播起到了很大作用。在工作室初具规模之后，1999 年他们正式注册成为有限公司。

公司历史

广大日式动漫爱好者对于 Studio4℃这家公司可能并不熟悉，但在欧美动画游戏爱好者中这家公司的名号却非常响亮。因为他们制作了很多欧美名作的动画版，其中就有大名鼎鼎的《黑客帝国》。

《黑客帝国》的电影虽然是由沃卓斯基兄弟所缔造，但他们的创意灵感却来自士郎正宗原著的《攻壳机动队》。所以当《黑客帝国》在全世界范围反响强烈的时候，他们也决定制作动画版，并且他们希望是由日本和欧美公司同时制作。其中他们挑选的日本公司就是 Studio4℃。《黑客帝国》的动画短片只限定了世界观，并没有对内容提出要求，只看制作方自己对《黑客帝国》的理解。Studio4℃所制作的动画既保留了欧美动画粗犷的特点，又在背景和故事中融入了日式的细腻。而且动画的画面丝毫没有辜负科幻电影神作的名号，向世界展现了日本动画制作公司的实力。


↑《黑客帝国》动画版在国外有着很高的评价，让众多观众知道了日本有个 Studio4℃工作室。

在 2002 年圆满完成了《黑客帝国》的任务之后，另一家欧美巨头也携带一款神作找到

了 Studio4°C，那就是大名鼎鼎的《Halo》。对游戏界稍有了解的人都会听说过《Halo》的名字，其游戏文化对欧美的影响仅次于《星球大战》系列。即便现在在销量上很多游戏都达成了“光环杀手”的目标，但在故事上还没有能够与其比肩的作品。微软也一直对相关作品严格把关，在日本挑选动画公司时也选择了实力雄厚的 SUNRISE、BONES 还有 Production I.G，而唯一一家小公司就是 Studio4°C。可能《黑客帝国》的出色表现正是说服微软的最好理由。《Halo》拍摄的短篇动画也沿用了《黑客帝国》的制作方法，是在原作故事背景上的再创造。Studio4°C 同样塑造了一个带有些许日本风格的欧美动画。虽然这次因为参与的公司众多，加上微软有拓展低龄观众的要求，动画有些偏离了《Halo》原有的韵味，但是制作精良的动画仍然是 Halo 系列粉丝必看的佳作。

虽然在国际大舞台上屡次展现了日本动画的制作水平，但在日本国内 Studio4°C 的经营却并不是一帆风顺，甚至还误传过破产的消息。因为他们的作品个性十足，不能满足一般观众的欣赏要求，所以在营销上常常遇到困难。在这种情况下 Studio4°C 就将工作的重点转移到了广告 CM、游戏 CG 和音乐录像上。这类作品时间短但是却能给制作者较为自由的发挥空间，并且也能够快速回收经费。他们为《皇牌空战》系列游戏的第四代和第五代制作过 CG，还给著名歌手宇多田光、GLAY、幸田未来、mink 等制作过音乐录像。

正因为 Studio4°C 的自由，很多新进入动画界的新人都非常愿意加入这家公司。相比起 SUNRISE 那样的大厂，也许收入并不是很客观，但拥有自我空间对于之后的发展有很大帮助。小林治、小原秀一、中山大浦等优秀的动画人都是 Studio4°C 出身，至今这家公司还在为日本动画事业输送着新鲜血液。而同样他们这种艺术工作室一般的风格也吸引了很多同他们有过合作经历的动画界大师。大友克洋、渡边信一郎、河森正治、荒牧伸志和菅野洋子等都与他们有多次合作经历。虽然作品不多，但看到 Studio4°C 的标志时这部动画一定有令人满意的素质。

公司成员

森本晃司

出生于 1959 年 12 月 26 日日本和歌山县。森本晃司监督过多部动画和音乐 MV，大友克洋著名的三部短片《MEMORIES》中的第一部就是他监督的作品。宇多田光的《Passion》《EXODUS》MV 中的动画部分也都是出自他的监制。

动画特色

Studio4°C 的动画作品不多但风格并不单一，因为他们并不太多限制公司内制作人的想法。但在这多样的作品中观众却总能感觉出他们的味道。这些动画既有欧美动画的时尚和动感，又不缺乏日本动画的细腻和含蓄。鲜艳的色彩和略显深邃的主题都给人一种艺术的气息。即使是商业基调浓厚的原著，经过 Studio4°C 的解读，也都有反复欣赏的价值。



↑“黄金时代”在《剑风传奇》的原著中是非常精彩的部分，交给 Studio4°C拍成剧场版动画绝对是正确的选择。

代表作

- 超时空要塞 7
- 永久家族
- Amazing Nuts!
- 黑客帝国
- Halo Legends 前三部分
- MEMORIES
- 恶童
- 重金属摇滚双面人
- 剑风传奇 黄金时代

3.2.26 Studio Pierrot

公司名：Studio Pierrot
日文名：株式会社ぴえろ
成立时间：1979 年 5 月
公司地址：东京都三鹰市下连雀二丁目 29 番 13 号

成立背景

早在 1977 年，曾在虫 Production 和龙之子工作过的动画演出家布川郁司和另外两名有共同志向的动画人上梨满雄、ときたひろこ(本名：时田広子) 一起在吉祥寺的一间公寓中设立了自己的工作室。他们当时参与了《玛雅历险记》的动画制作。随后接到了“科学研究社”的委托，制作动画《尼尔斯骑鹅历险记》。为了接下这份工作他们正式注册了公司 Studio Pierrot，不久就将工作室改组为股份公司，并把办公地点搬到了三鹰市。公司的名字是因为布川郁司小时候在庆典上观看了马戏表演，于是就给公司取名 Pierrot（小丑）。

公司历史

刚刚成立的 Studio Pierrot 将精力都投入到《尼尔斯骑鹅历险记》中。本来只是为了制作这部动画而成立的工作室却因为布川郁司和上梨满雄的人脉而聚集了大量顶尖的动画制作人。鸟海永行、高桥资佑甚至押井守都参与到其中，其结果就是《尼尔斯骑鹅历险记》成了 20 世纪 80 年代的一部童话经典。以这部动画为契机，Studio Pierrot 初期的工作多为“科学研究社”的委托。

1981 年 Studio Pierrot 接到了早期对他们影响最大的一部作品，Kitty film 企划的《福星小子》动画版。动画版在保留了原著众多笑点的同时，还把人物都拍摄得非常可爱而吸引人，成为风靡一时的作品。1983 年自身实力有所扩充的他们拍摄了自己出资的原创动画《Pierrot 魔法少女》系列。1983 年 Studio Pierrot 还和押井守、中村光毅、鸟海永行等动画大师一起拍摄了日本动画史上第一部 OVA 动画《天使之卵》。

1984 年 Studio Pierrot 为了更好地管理旗下动画作品的版权问题，开设了子公司 Pierrot Project。之所以单独设立这所公司，也是为了减少动画公司因为版权而谋取利润的印象。由此可见 Pierrot 早在很多动画公司之前就注意到了营销和版权的重要性。这也成为他们长盛不衰的主要原因。



↑《幽游白书》为 Pierrot 打开了改编《少年 JUMP》作品的大门，这部动画对众多 80 后观众意义非凡。

1992 年 Studio Pierrot 将在周刊《少年 JUMP》上连载的大热作品《幽游白书》搬上荧幕，获得了巨大的成功。在那个网络还不发达的时代，就连国内的很多观众都深受这部动画影响，是《龙珠》之后又一部热血神作。因为《幽游白书》创造了非常高的收视率，《少年 JUMP》开始和 Studio Pierrot 展开密切的合作，将旗下的众多大热漫画交给他们改编，如《棋魂》《热斗小马》还有现在热血三大家中的两家：《火影忍者》和《死神》。从漫画改编作品中 Studio Pierrot 发现了巨大的商机，于是他们也开始和其他漫画杂志合作，改编出众多的动画作品。于是就有了《不可思议的游戏》《CLAMP 学院侦探团》《十二国记》《最游记》等漫画的动画版。其中值得一提的是在《不可思议的游戏》相关产品的营销中他们率先推出了“角色歌”这种音乐形式，为日后日本动画的周边销售又发掘出一片巨大的市场。

2002 年蒸蒸日上的 Studio Pierrot 迎来了一次合并重组，将过去独立的 Pierrot Project 吸收

回来，新公司改名为“株式会社 Pierrot”。因为在日本动画界已经不再需要忌讳改编动画版权的问题，更成熟的市场也让 Pierrot 简化了自身公司的管理。不过之后他们在制作动画时还是会冠以 Studio Pierrot 的名字。



↑《火影忍者》是 Pierrot 最大的摇钱树，但漫长的原创部分让动画版饱受非议。

公司成员

布川郁司

布川郁司 1947 年 2 月 11 日出生于日本山形县酒田市一个商人家庭。小时候他就非常喜欢绘画、话剧和电影。高中时代更是受到美术老师的影响，立志成为一名绘画工作者。高中毕业之后他独自前往东京，为实现自己的梦想而努力。那时候他白天打工，晚上则在设计学院的夜大学习。

结束了专门学校的学习之后，布川郁司在青山的设计事务所找到了一份工作。但很快他就发现自己不喜欢从事设计工作，于是就辞职了。这时他看到了招募喜爱绘画人才的广告，于是就到 TJC 动画公司工作。在参与制作了几部动画后他的才能被很多人认可，后来就作为自由制作人的身份出入于众多工作室。这之后他又在虫 Production 和光 Production、龙之子等多家动画公司工作过。其间他担当过动画演出，还为老版《再造人卡夏》做过人设，并且执导过还是新人的押井守。

动画特色

Pierrot 在动漫迷中被称为“小丑社”，其原创作品非常少但改编作品众多，到现在已拍摄了将近 80 部作品。他们的制作水平基本可以当作当代动画的平均标准，既没有多么亮眼的画面，也不会有大的瑕疵。Studio Pierrot 改编的作品基本上都能够忠于原著，但也时常出现追上漫画或没有原著结局的情况。在这时他们就只能展现出自己差强人意的原创水平。这个现象在两大热血作品《火影忍者》和《死神》上尤为明显，一旦故事进行到漫画剧情就无比精彩，但一开始原创就令人昏昏欲睡。不过在商业经营上不得不说 Pierrot 是非常成功的一家公司，他们非常清楚版权的重要性，并且会发掘动画相关的周边商品。这一点在开创了“角色歌”这一商品上表现得淋漓尽致。



↑ 2014 年的《东京喰种》很可能成为 Pierrot 新的经典作品。

代表作

福星小子
幽游白书
CLAMP 学院侦探团
麻辣教师 GTO
最游记系列
棋魂
十二国记
火影忍者
火影忍者疾风传
美鸟日记
死神
蓝龙
信蜂系列
即使如此世界依然美丽
东京喰种

3.2.27 ARTLAND

公司名：ARTLAND
日文名：アートランド
成立时间：1978年9月14日（公司）2010年12月1日（工作室）
地址：东京都武藏野市境四丁目2番21号

成立背景

1978年9月14日，石黑升创设动画工有限会社ARTLAND。2006年4月3日，Marvelous Entertainment将其收购，同年7月正式改组为株式会社ARTLAND。2010年12月1日，他们又以分割公司及转让股份的方式，将动画工作室更名，成立株式会社ANIMATION STUDIO ARTLAND，而公司的主要业务仍然由石黑升管理。

公司历史

刚成立的ARTLAND只有石黑升和藤冈正宣两个人。不过随着公司的发展，也逐步有了作画、美术、上色部门。如今除了高田马场的本社，还有新宿区大久保、武藏野市、吉祥寺三家工作室。当手冢治虫决定重制《铁臂阿童木》时，石黑升主动请愿担任监督。但因为那时候的ARTLAND还很小，所以算是协力制作。



↑《搞笑漫画日和2》里充斥着各种无厘头的笑话和黑色幽默。

1982年，《机动战士高达》问世以后，真实系机器人热潮席卷日本。SF企划公司WIZ Corporation想要拍摄真实系的SF动画，就向当时有名的SF团体STUDIO NUE发去订单设计机体和剧情。在《大和号》时期，担任机械设定的STUDIO NUE就跟石黑升关系很好。当时的STUDIO NUE虽有宫武一贵、河森正治、细野不二彦这些设定大师，但没有演出家，找来的龙之子又只是负责作画，核心原画和演出都没有。STUDIO NUE就想让ARTLAND担任主力制作，所以需要把主创都放到ARTLAND才好管理。当时的ARTLAND除了石黑升，还有以前是动画师，后被提拔为原画和作画监督的平野俊弘；河森正治介绍来的角色设定美树本晴彦；而最重要的是板野一郎。1982年的板野一郎已经不是高达时期的新人，他把从安彦良和与湖川友谦学到的技法融会贯通形成独特的风格，并把"板野马戏"体系完善到了实用阶段。这些青年才俊的加入让ARTLAND短时间内名噪一时。而负责作画的龙之子那边也找来了庵野秀明、贞本义行等人帮工。会集三家公司人才的名作《超时空要塞》就诞生。


↑有大批美少年助阵的《伯爵与妖精》，声优阵容也相当华丽。

2000年以来，ARTLAND依然是以外包为主，其作品数量却与日俱增，俨然是专业的外包动画公司。

从2000年到2010年，ARTLAND合作了很多颇有人气的佳作，他们公司的发展也是蒸蒸日上。可是石黑升的过世，让ARTLAND一下子沉入了低谷，这个时期的动画仿佛也失去了灵魂。直到Aniplex提出了将《虫师》重置的计划，ARTLAND才逐渐回暖。也许，《虫师-续章》能够成为ANIMATION STUDIO ARTLAND

再度起航的关键作品。

公司成员

石黑升

ARTLAND 的老总，石黑升和当今许多的动画演出家、监督一样，都是受上一代动画的影响而走入动画这个行业的。因为崇拜手冢治虫，石黑升常常去帮助他制作动画，但大学毕业后石黑升并没有去虫 Production。他自知自己并不是那种适合在职场摸爬滚打的类型，于是石黑升果断选择了富士电视台设立的动画公司 Television Animation，并担任了《海王子》的分镜，这是他动画生涯的首份工作。



←大人气少年漫画《家庭教师 REBORN》改编而成的动画，受到女性观众的热烈追捧。

在富士电视台工作了一段时间后，石黑升来到了大西制作所，不过喜欢到处走动的他，很快又转到了其他几个公司和研究所。

1968 年，石黑升成了自由工作者。可这却是他的契机，由于自由工作者可以接到很多好的工作，石黑升的名字出现在了许多著名动画的职员表上，名气也日益增高。

1973 年，西崎义展带领工作人员投入《宇宙战舰大和号》的制作中。石黑升挂名演出，实际上已经升为监督辅佐。监督松本零士在该作以前可以说从没接触过动画制作，因此《宇宙战舰大和号》实际上的监督就是石黑升。

动画特色

ARTLAND 制作的动画众多，难以定义一个统一的风格，但是动画的素质都处于佳作的范畴。尤其在音乐与画面的处理上 ARTLAND 制作的动画都给人一种细腻的感觉，营造出符合主题的气氛。这在《虫师》系列中体现得尤为突出。虽然随着灵魂人物石黑升的过世，公司受到了一定打击，但从近期的作品中能够看出 ARTLAND 已经渐渐走出低谷。



↑大受好评的《虫师》系列，不管是画面还是配乐都称得上是难得的佳作。

代表作

- 勇午
- 搞笑漫画日和
- 虫师
- 虫师 续章
- 我们的存在
- 搞笑漫画日和 2
- Happiness
- 家庭教师 HITMAN REBORN!
- 青空下的约定 欢迎来到鸫寮
- GO 纯情水泳社
- GUNSLINGER GIRL -IL TEATRINO
- 伯爵与妖精
- 泰坦尼亚
- 最后大魔王
- 侦探歌剧 少女福尔摩斯系列

3.2.28 Manglobe

公司名：Manglobe
日文名：株式会社マングローブ
成立时间：2002 年 2 月 7 日
地址：东京都杉并区井草 1－2－10

成立背景

Manglobe 于 2002 年由 SUNRISE 制作人小林真一郎、河内山隆创立，协助制作过《蔷薇少女》《天元突破》等作品。该公司标新立异地坚持艰辛的原创动画道路，作品多被概括为“美女公路动画”，理解就是：“有美女，有旅行，以旅行为主的动画内容。”

公司历史

SUNRISE 著名动画制作人渡边信一郎在 BONES 制作《星际牛仔》的剧场版之后，去当了一段时间音乐人，之后才慢慢回归老本行。小林真一郎、河内山隆二人非常赏识渡边信一郎的能力，于是邀请他一起合作制作动画，他们的第一个作品就是《混沌武士》。由于大体方向和感觉都与《星际牛仔》类似，所以做起来非常得心应手。渡边信一郎个性的动画表现法也在这部作品中表现得淋漓尽致，正因如此，Manglobe 才能迅速起步发展。《混沌武士》获得了不小成功，也有着很出色的成绩。尽管相对而言，商业成果并没有《星际牛仔》那么出色，但对于一家刚成立不久的公司来说已经实属不易。

后来 Manglobe 出品了同名游戏改编的动画《战国 BASARA》，靠着游戏原著的人气，其公司也被更多观众所熟知。随后 TV 动画《蔷薇少女 梦见》更是在动画界产生了不可小觑的影响，同时在一定程度上奠定了 Manglobe 的动画基调和在观众间的信任基础。

2006 年，Manglobe 制作了《死亡代理人》，这部完全可以用“哲学”二字概括的动画，即便认真看过动画的观众也难以理解。一部成功的科幻片，并不能完全靠人物和思想作为卖点，其中也需要爽快的动作戏码和华丽的特效，在这一点上 Manglobe 很明显没有 SUNRISE 那样的经验。结果就是《死亡代理人》商业元素匮乏，导致动画本身叫好不叫座，成为了著名的冷门动画。



↑《死亡代理人》的表达有些晦涩，不过其画面却在当时引起了轰动。

《死亡代理人》给 Manglobe 的冲击不小。Manglobe 在 2006 年的亏损，导致他们在 2007 年只能靠外包动画来维持生计。协力 BONES 制做了《天保异闻妖奇士》《骷髅人》，协助 GAINAX 制作了《天元突破红莲螺岩》，协助 XEBEC 制作了《英雄世纪》，还和旭制作所一同制作了《天使们的戏曲》。从这些作品上我们可以窥见，Manglobe 并不觉得《死亡代理人》是失败者，他们恰恰觉得这是自己该走的一条道路，他们协力制作的动画全都是 SF 系或者内涵作，这似乎是在宣告 Manglobe 本身的动画风格。

在 2008 年，Manglobe 独立制作《道子与哈金》。该作一改《死亡代理人》的晦涩，多了几分温馨与浪漫。可结果还不是很乐观，《道子与哈金》依旧没有很好的商业收益，甚至不如《死亡代理人》，不过评价却并不差于《混沌武士》。

2009 年，为了改变自己“文艺动画公司”的名头，Manglobe 揽下了 MF 文库 J 的轻小说《圣剑锻造师》并将其改编成动画，虽然与公司制作方向并不一致，有时还是需要向现实妥协。

结果正如预期，其商业成绩相当乐观。2010 年 MEDIA FACTORY 给 Manglobe 带来另一部作品《江户盗贼团五叶》，该作是小学馆连载、以江户时代为舞台展开的时代剧。这部作品又回到了 Manglobe 的老路，是一部文艺气息很浓的作品，所以也没有创造多少财富。

在多年的文艺动画的道路上，Manglobe 走向了悬崖，他们有些山穷水尽，再也接不到什么好的动画作品。在这时，小学馆的人气漫画企划真正帮助了他们，一部人气颇高的动画成为了他们继续生存的垫脚石，这就是著名的《只有神知道的世界》。《只有神知道的世界》这部漫画人气非常稳定，保持着大量粉丝的情况下还在不断地吸纳新的读者，其潜力不可限量。后来他们把精力放在了音乐上，女主角的角色歌还有 OP 和 ED，都算得上非常优秀的佳作良曲。可惜的是《只有神知道的世界》动画化之后人气虽然直线上升，蓝光销量却低得可怜，是一部非常出名的叫好不叫座的作品，不过相比之前 Manglobe 制作的动画，其收藏价值还是非常高的。尤其是 CD 方面，可以跟同期很多畅销动画相媲美。

在《只有神知道的世界》上尝到甜头之后，Manglobe 着手制作《旋风管家》的续集，还盯上了另外一部人气漫画《绝对可怜少女组》，并将其中一个章节专门提取出来做成了季番。尽管《旋风管家》和《THE UNLIMITED 兵部京介》让很多原作粉丝大失所望，但这两部作品的商业成果却是有目共睹的。

在此之后，Manglobe 回归了自己的风格，在 2013 年制作了具有他们初期文艺风格的《武士弗拉明戈》。虽然动画本身是赔了夫人又折兵，但对于那些忠实于 Manglobe 的人而言，《武士弗拉明戈》的高度和《死亡代理人》《混沌武士》一样，都是一般动画难以企及的。

动画特色

上文中也多次提到，Manglobe 最大的特点就是极富文艺气息，常常用较大的篇幅来探讨人性和哲学。所以他们的作品大多十分晦涩，难以吸引广大的低龄观众。但他们的制作水平却不容小视，《混沌武士》《死亡代理人》《死囚乐园》等作品在同期动画中都属于画面顶尖的作品。并且在 Manglobe 的很多作品中都充斥着他们特有的暴力美学，让作品有一种欧美动画的错觉。所以在很多大龄观众中 Manglobe 还是一个比较有看点的公司。虽然这些年他们也有向商业妥协的作品，但 Manglobe 的原创作品还是很值得青年观众期待的。



↑《武士弗拉明戈》是 Manglobe 多年后难得的文艺作品，虽然有些“冷”，但故事和立意都非常有趣。

代表作

混沌武士
死亡代理人
道子与哈金
圣剑锻造师
江户盗贼团五叶
只有神知道的世界
死囚乐园
只有神知道的世界 II
纯白交响曲
旋风管家 CAN'T TAKE MY EYES OFF YOU
THE UNLIMITED 兵部京介
黑色嘉年华
旋风管家！
只有神知道的世界 女神篇
武士弗拉明戈

3.2.29 HAL FILM MAKER

公司名：HAL FILM MAKER
日文名：ハルフィルムメーカー
成立时间：1993 年 8 月 11 日
地址：〒167-0043 东京都杉并区上荻一丁目 10 番 6 号）

成立背景

HAL FILM MAKER 成立于 1993 年 8 月 11 日，公司前身是电影工作室东映动画所属的春田克典创业。创立初期公司仅负责作品企划，1997 年开始正式进行动画制作。2000 年，从东映动画辞职的的佐藤顺一就任董事。后来公司一度以佐藤顺一为中心制作原创作品。在经营不善负债累累的情况下，TYO 股份有限公司于 2003 年购入了其 85% 股份，将其与游步堂一起并入旗下。2006 年 3 月将后期制作公司 REAL-T 收购，同年 8 月 1 日增资 1000 万日元，改组为股份公司。2009 年 7 月 1 日 HFM 与 YUMETA 合并。之后“Hal Film Maker”作为品牌商标被保留下来，不过作为公司名称的历史在持续 16 年后闭幕。



↑《扑杀天使》是一部时常出现血腥暴力画面的猎奇向搞笑动画。

公司历史

HAL FILM MAKER 起初只是负责拍摄前准备的工作。1997 年《机械女神 J》的 TV 动画播放结束，赞助商 BANDAI 和创通为了延续其人气又制作了 OVA，并用上了当时罕见的数码制作，而制作该作的就是 HAL FILM MAKER。

《机械女神 J》的 TV 动画虽说也是 HAL FILM MAKER 制作，但却不是以其名发表的，当时发表的制作公司是 junio，该社是 1964 年创建的以版权管理、企划为主要业务的公司，没有制作部门。因为 junio 的创立者也是东映出身，跟春田克典比较熟，因此在 HAL FILM MAKER 最初的几年，都是协助 junio 制作动画，剧场版《超时空要塞 7 银河在呼唤我》就是双方共同制作完成的。HAL FILM MAKER 完成《机械女神 J》的 OVA 之后，赞助商索性就把第三作《机械女神 JtoZ》也交由他们制作。该作也就成了 HAL FILM MAKER 独立制作的第一部 TV 动画。

在 TV 动画方面，HAL FILM MAKER 采取了外包与独立制作相互结合的路线，而且还是第一批启用委员会制度的动画公司。《新恋爱白皮书》云集了大量当红声优，其音乐制作更是极为出色。称霸一方的动画公司全都离不开人才。就在公司刚刚起步的紧要时刻，佐藤顺 一从东映辞职就任 HAL FILM MAKER 的董事成了公司的崛起关键。以佐藤顺一为原作的《STRANGE DAWN》开始，HAL FILM MAKER 树立起了佐藤顺一担当核心制作原创动画的发展路线。2001 年的《新白雪姬传说》是有着童话背景的冒险故事，强大的声优与美型的人设都为作品增色不少，该作看起来像是女性向后宫动画，但氛围的营造至今仍值得回味。2002 年的《彩梦芭蕾》也是部杰出的内涵作品，同样运用童话为背景，以童话穿插现实的方式描写爱情故事，也带有冒险战斗的内容。该作继承了佐藤顺一监督强调氛围、善于结合背景的创作方式。《彩梦芭蕾》动画化的第二年，GONZO 也做了一部风格相近的名作《卡莱德之星》，HAL FILM MAKER 也参与了该作的企划。

在被 TYO 收购以前，HAL FILM MAKER 的作品多为童话背景下的冒险故事，剧情固然有内涵，却无一例外全都没有引起社会反响。对

于动画公司来说非常致命，虽然也有外包动画缓解经济压力，但最后还是难逃被收购的命运。2003年，TYO集团收购HAL FILM MAKER85%的股份，正式成为其母公司。被收购以后，HAL FILM MAKER基本就没有资金的烦恼了，同时动画企划也由TYO经手，制作方向也更加商业化。2004年，后藤圭二监督的百合动画《诗片》获得了不错反响，在惯有的氛围描写下用更加可爱的女孩子，细腻地描写她们的感情，该作也是融入百合元素的萌系作品的萌芽之作。2005年，HAL FILM MAKER接连制作了两期的《双子星公主》。该作是NAS和东京电视台主导的儿童向萌系动画，依然沿用了HAL FILM MAKER前期最为擅长的童话幻想氛围。2005年，HAL FILM MAKER制作出了创社以来的最高杰作，也是足以名留日本动画史的经典之作《水星领航员》。



↑《新白雪姬传说》又名《白雪战士》，讲的是七个骑士和淡雪姬乃公主的故事。

动画特色

HAL FILM MAKER制作的动画色彩都偏向于清新淡雅的冷色调。同时动画在主题曲和配乐上都非常考究，每部作品都是茶余饭后拿来放松的良品。

初期的作品虽然借鉴了大量童话故事，但经过HAL FILM MAKER的重新演绎，都有上佳的表现。这些属于青少年的童话同样给观众留下了深刻的印象。不过HAL FILM MAKER给观众留下最深印象的还是从《诗片》到《水星领航员》的一系列治愈系神作。无论是主题曲还是故事，其后很长时间都没有能够超越他们的作品。

随着日本动画日趋商业化，HAL FILM MAKER也开始制作大量萌系动画。不过和其他公司的作品不同，我们依然能找到一丝治愈的感觉。



↑《水星领航员》被评价为“治愈系动画中的圣经”，足见其经典程度。

代表作

机械女神系列
天使禁猎区
新恋爱白皮书
STRANGE DAWN
秀逗魔导士剧场版第五作
新白雪姬传说
彩梦芭蕾
诗片
双子星公主系列
水星领航员系列
扑杀天使系列
西方善魔女
OBAN STAR-RACERS
素描本
暗夜魔法使
钢铁新娘
四叶
魔法使的注意事项 夏日的天空
Skip Beat
B型H系

3.2.30 虫 Production

公司名：虫 Production
日文名：虫プロダクション株式会社
成立时间：1977 年 11 月 26 日
地址：日本东京都练马区富士见台二丁目 30 番 5 号

成立背景

虫 Production 是手冢治虫先生于 1961 年离开东映动画后创立的动画工作室。虫 Production 可以说是近代动画史上最为重要的公司，是日本近代动画的起点。其旗下有着《铁臂阿童木》《森林大帝》《明日之丈》等具有划时代意义的名作，也有面向成人的“成人三部曲”。由于手冢治虫经历了战乱和日本的思维变革期，所以虫 Production 的作品常常带有凝重、深邃的感觉，并且极力倡导反战。1971 年，手冢治虫因为公司负债严重，离开了虫 Production 并主动背负债务。1972 年，公司部分员工以丸山正雄和出崎统为核心创立了 MADHOUSE。1973 年，虫 Production 宣告破产。

1977 年，原虫 Production 的公会成立新的虫 Production，但基本不再独立制作动画。



↑《铁臂阿童木》是手冢治虫先生的漫画作品，由它改编的动画是日本第一部电视动画。

公司历史

手冢治虫在漫画界凭借《铁臂阿童木》《蓝宝石王子》《森林大帝》等作积累足够的资金和人气后，于 1961 年创立了虫 Production，开始制作自己的动画作品。由于手冢治虫的名望很高，所以公司创立初期就吸引了一批拥有才能和梦想的动画人。

公司成立同年的 12 月，《铁臂阿童木》开始制作，1963 年 1 月开始放映。这是日本第一部 30 分钟一集，并且连续播出的动画。它的出现意味着新番动画模式的出现，奠定了其后几十年日本动画发展的基础，而被称作“电视漫画”“漫画电影”的电视动画也从此被重新定义为“TV 动画”沿用至今。在这部作品播出后，商品的产权化概念也得以确立，动画人物拥有了自己的形象权和商品化权。这一点对以后的玩具业，尤其是机器人玩具业影响很大。

《铁臂阿童木》的出现还开创了新的动画制作方法。当时东映和宫崎骏制作的都是耗时费力的全制作动画，也就是 1 秒 24 张原画或 1 秒 12 张原画。但虫 Production 为了能够制作出一周一集的动画，采用 1 秒 8 张原画或少于 8 张的制作方法，这种制作上的革新使日本动画产业很快转成以 TV 动画为核心，走入了近代动画的黎明期。

1965 年，虫 Production 再开先河，制作了日本第一部彩色 TV 动画《森林大帝》。这时日本的第一次动画热潮到来，虫 Production 也已经成为首屈一指的大公司。因为虫 Production 的工作都在手冢治虫的统筹下，所以在动画热潮到来时，手冢治虫难免力不从心，于是顺势开始培养有个性的新人。这段期间虫 Production 推出了《蓝宝石王子》《多罗罗》和非手冢治虫原创的《明日之丈》等名作，并出口到国外，成为了日本对外输出文化的先锋。

70 年代以后，由于经营不善，虫 Production 迎来了最困难的时期。为了挽救局面，手冢治虫拿出了著名的成人三部曲《悲伤的贝拉多娜》《埃及艳后克里奥佩特拉》《千夜一夜物语》。但这种实验性的动画基本上都是票房毒药。1973 年，虫 Production 不堪重负，宣布破产。虽然 1977 年虫

Production 重新成立，可是不再独立制作动画。

手冢治虫是好的动画人，却不是好的经营者。在他的带领下虫 Production 一直都没有放弃对动画的追求，可以说没有手冢治虫，没有虫 Production，就没有当今的日本动画。虽然虫 Production 淡出了动画制作的舞台，但昔日的员工独立后却撑起了当今的日本动画界。西崎义展的《宇宙战舰大和号》引发了第二次动画热潮；富野由悠季和安彦良和加入 SUNRISE 用“高达”开创了时代；丸山正雄带领 MADHOUSE 追求个性动画，40 余年全面制霸等等。这些功绩都是虫 Production 贡献的延续。

公司成员

手冢治虫

手冢治虫生于 1928 年 11 月 3 日，卒于 1989 年 2 月 9 日。是日本著名的漫画家，动画制作人，被称为“漫画之神”，同时他还是一名医学博士。手冢治虫原名手冢治，因为喜欢昆虫，所以取了“虫”字作为笔名。手冢治虫的父亲是一位十分热爱摄影的人，家里还备有洋片机，迪士尼的动画和卓别林的喜剧使手冢治虫从小就对电影颇感兴趣。尔后，战争期间的动画宣传片和 1942 年从我国流入日本的《西游记之铁扇公主》算是真正让手冢治虫坚定了制作动画的决心。而且战争期间的经历让手冢治虫的作品充满了反战、倡导和平的主题。

虫 Production 成立之前，手冢治虫靠着连载漫画积累所需的资金。1947 年他绘制的《新宝岛》奠定了日本漫画的叙述方式，扩大了漫画的影响力。1952 年的《铁臂阿童木》引入科幻题材，轰动日本，打开了国际市场。1953 年的《蓝宝石王子》是公认的第一部少女漫画。而《火鸟》更因为作品深度极高，受到国内外的尊重和推崇，至今无人超越。成立虫 Production 后，《铁臂阿童木》开启了日本 TV 动画播出的番剧模式，《森林大帝》则是第一部彩色 TV 动画。尽管由于经营问题，虫 Production 于 1973 年倒闭，但同年漫画《怪医黑杰克》仍为他赢得无限荣誉。

手冢治虫终其一生为日本动画产业做出了无数贡献，他的作品严肃又温情，为日本战后精神世界的重建起到重大的作用。为纪念他，朝日新闻社设立“手冢治虫文化赏”，以鼓励年轻的动画业者们向他学习。

动画特色

虫 Production 的作品多以手冢治虫的漫画作品改编，演出时常用实验手法。作画上还处在早期绘本的形态，人物和背景较为简洁，非常易于识别。内容上由于手冢治虫经历了战乱，所以作品往往深邃严肃，主题以反战和倡导和平居多。



↑《多罗罗》的故事带有极强的现实讽刺意味，反战反歧视的情绪很浓。

代表作

新宝岛
铁臂阿童木
多罗罗
蓝宝石王子
伊势湾台風物語
埃及艳后 克里奥帕特拉
森林大帝
千夜一夜物语
铁臂阿童木 宇宙的勇者
雪
绵之国星

3.2.31 Diomedéa

公司名：Diomedéa
日文名：株式会社ディオメディア
成立时间：2005 年 10 月 5 日
公司地址：东京都练马区关町北 3-23-16

成立背景

出身于 Group Tac 的制作人须贺信行在接到 OVA 动画《大魔法峠》的工作时，从原公司独立，成立了自己的工作室 Studio Barcelona。之所以取这个名字是因为须贺信行从小就是个球迷，并且十分喜欢西甲球队巴塞罗那。公司成立之后制作了 4 集的《大魔法峠》，随后在 2007 年制作了《七色星露》和《萌少女的恋爱时光》两部作品。其间，2006 年 SHAFF 公司作画出身的小原充加入了 Studio Barcelona，成为了公司社长。2007 年 Studio Barcelona 工作室改组为株式会社，作为创办人的须贺信行正式卸任，而小原充成为了公司最大的股东和法人代表，公司名称也从 Studio Barcelona 变为 Diomedéa。


↑《萌少女的恋爱时光》在卖萝莉上绝对是一部可圈可点的作品。

公司历史

成立不久的 Diomedéa 至今为止的历程并未有多少亮点，在改组成为株式会社之前作品更是少之又少。2008 在改组期间原本属于 Studio Comet 制作部的关山晃弘加入公司，靠着关山晃弘的人脉，Diomedéa 的独立制作动画才变得多起来。

2008 年他们制作了动画版《乃木坂春香的秘密》，Diomedéa 凭借适当的福利和轻松的剧情让这部动画播出后取得了不错的反响，于是他们就在 2009 年继续制作了《乃木坂春香的秘密 Purezza》。同年 Diomedéa 还接手了《神界奏曲》新作《神界奏曲 S》的制作，这个系列本身就有不错的群众基础，也为 Diomedéa 提高自己的名气起到了重要作用。而更多人开始关注他们是因为 2010 年播出的《侵略！乌贼娘》，出自搞笑漫画的题材，拟人化的角色和无厘头的剧情都深受欢迎。同时乌贼娘可爱的造型非常迎合时下的流行风格，迅速在年轻人中流行开来，喜欢上网的朋友一定都注意到了那些铺天盖地的乌贼娘表情。《乌贼娘》的成功让 Diomedéa 看到了诸多商机，于是在 2011 他们马上制作了动画续集，并且在同年开设了自己的媒体销售，并在网络上展开营销，从周边和漫画等多个方面下手，获得了丰厚的收获。同时他们开始注意在各种动漫展览上宣传自己，这时 Diomedéa 才被广大动漫爱好者熟知。


↑《侵略！乌贼娘》简单清新的风格很容易令广大观众所接受，Diomedéa 在这部作品中取得了成功。

2012 年他们制作的《Campione 弑神者》动画素质上佳，虽然少不了他们没有下限的特色，不过也向观众展示了这家公司的技术实力。2013 年在各方面实力得到扩充的 Diomedéa 一口气推出了 3 部动画《问题儿童都来自异世界？》《我的脑内恋碍选项》和《银狐》。这时的他

们不但开始在电视台播放自己的宣传广告，《银狐》更是第一次由他们自己投资制作。虽然每部作品的播放时间都不长，但还是吸引了众多喜欢喜剧和“喜闻乐见”要素的观众。2014 年的《恶魔之谜》剧情虽然谈不上多出色，但没有人能够质疑 Diomed é a 的制作水平，无论是画面还是整体气氛他们都拿捏得非常到位。同时加上在日本主要动漫杂志上的大力宣传，也成为 2014 年 4 月一部不得不提的话题作品。并且如果关注过 Diomed é a 作品的观众一定会觉得《恶魔之谜》算得上是他们转型的一部作品。在以往的作品中 Diomed é a 最擅长的其实就是卖节操。但在这部充满着女性角色的动画中他们却描绘出了一种帅气，这可能是他们想向世人证明，即使不打擦边球他们也能制作出受欢迎的作品。

不过，相信 Diomed é a 最辉煌的一年很可能是 2015 年。因为他们接下了超人气游戏《舰队收藏》的动画制作。这部游戏的火爆可以说是席卷了整个日本 ACG 行业，不仅随处可见萌萌的舰娘，并且如青山刚昌等很多动漫界名人都沉迷于这个游戏。在动画未播出的 2014 年中已经出现了未播先热的现象。至于这部动画能给 Diomed é a 带来多大的成功，我们只能拭目以待了。

公司成员

草川启造

著名的动画监督，早年在以制作成人向 OVA 动画著称的公司 SEVEN · ARCS 工作，后担当了 Diomed é a 多部动画的监督工作，并于 2013 年正式加入 Diomed é a。早年他曾与鬼才新房昭之合作，从新房昭之手中接过了《魔法少女奈叶 AS》后续系列动画的监督工作。虽然在鬼才的手下工作过，但他并没有继承新房昭之诡异的风格，反而是把原来在 SEVEN · ARCS 的习惯全部保留了下来。他所监督的作品角色都非常可爱，同时也少不了很多喜闻乐见的擦边球情节。现在他几乎担任了 Diomed é a 所有重要作品的监督工作，成为了公司的核心人员。2015 年的《舰队收藏》也将由他出任监督一职。

动画特色

也许是因为成立时间不长，加之一开始制作的动画就是魔法少女风格的作品，Diomed é a 的动画多是以萌少女和搞笑为卖点的动画，同时充斥着各种服务观众的镜头。不过在画面方面他们确实是一家非常出色的公司，色彩艳丽，人设更是时刻透着一种可爱的气氛，而在处理搞笑情节上也尽量做到敢想敢干，所以在现在这个“萌”字当道的背景下这家公司才得以迅速壮大。在日本网友评选的喜爱的动画公司名单中作品如此稀少的他们竟然能排在第 30 位，甚至超越了如 J C STAFF 和龙之子这样的老牌大厂，可见在现在这个机器人已经不敌萌妹子的时代，他们的选择是何等正确。在《恶魔之谜》中，他们已经展示了自己另外的可能性，希望未来他们作品的风格能够再丰富一些。



↑《恶魔之谜》终于让 Diomed é a 有一部不是只靠擦边球打天下的作品了……

代表作

- 大魔法峠
- 七色星露
- 萌少女的恋爱时光
- 乃木板春香的秘密
- 神界奏曲 S
- 侵略！章鱼娘
- 亚斯塔萝黛的后宫玩具
- Campione 弑神者
- 问题儿童都来自异世界
- 我的脑内恋碍选项
- 银狐
- 恶魔之谜

3.2.32 Go Hands

公司名：Go Hands
日文名：株式会社 GoHands（ゴーハンズ）
成立时间：2008 年 8 月
地址：日本大阪府大阪市淀川区西中岛 4-4-16

Go Hands 是 SATELIGHT 的制片人岸本铃吾为了扩展大阪工作室的业务，与《守护甜心》第一期的工作人员合作创建的公司。公司总部设在大阪原 SATELIGHT 大阪工作室，东京工作室在阿佐谷筹建。Go Hands 这个名字来自 SATELIGHT 的角色“米饭君”，从创建至今，Go Hands 和 SATELIGHT 之间的关系一直十分密切。

秉承着“all-in-one 制作模式”的理念，Go Hands 在 2009 年凭借一己之力完成了自己的第一部作品《公主恋人》。2010 年，Go Hands 既推出了《妄想学生会》这部以妹子为卖点的轻松搞笑类作品，也接下了 GONZO 留下的《壳中少女》系列，还推出了沉重而虐心的《壳中少女：压缩》。此后 Go Hands 陆续推出了《壳中少女：燃烧》《核爆默示录》和《壳中少女：排气》等多部作品。但是在这些作品中，真正让这家一直籍籍无名的小公司一炮而红的当属 2012 年红透半边天的大人气动画《K》。这部作品在开播之前就以神秘而高调的姿态吊足了观众们的胃口，而在开播之后更是在动画界引起了一阵狂潮。与革新作家集团“GoRA”的这次合作让 Go Hands 的名气正式在业界打响。2014 年，Go Hands 的新作《妄想学生会》第二季也受到了粉丝们的好评，内容轻松愉快，在画质和帧数上 Go Hands 也有非常烧钱的抢眼表现。

3.2.33 日本动画公司

公司名：日本动画公司
日文名：日本アニメーション株式会社
成立时间：1975 年
地址：东京都多摩市和田 21 番

1975 年，因制作了《阿尔卑斯山的少女》而广为人知的瑞鹰 Enterprise（现瑞鹰株式会社）制作部门，因为与公司上层有所冲突，全员都选择了离职。离职之后的他们创建了日本动画公司，开始独立制作动画。

20 世纪 90 年代，凭借着《世界名作剧场》《樱桃小丸子》等作品，日本动画公司渐渐站稳了脚跟。这段时期内，日本动画公司和《月刊少年 GANGAN》的合作也比较频繁，先后动画化了多部《月刊少年 GANGAN》的作品。其中，《南国少年巴布华》和《咕噜咕噜魔法阵》是最为成功的。这两部作品的动画化在播出后大受欢迎，在观众中拥有着相当高的人气。但是日本动画公司的道路并不是一帆风顺。到了 2000 年，日本动画公司的事业开始走向低谷。由于工作人员的不断流失，日本动画公司的作品也越来越少。在这样艰难的环境下，日本动画公司不得不被迫开始征集义工，将作品委托给其他的动画制作公司，想尽一切办法来勉强维持公司的日常运作。

3.2.34 David production

公司名：David production
日文名：株式会社デイヴィッドプロダクション
成立时间：2007 年 9 月
地址：东京都西 东京市田无町 4-21-1 第一光大楼 2F

David production 是由 GDH（现 GONZO）的制片人冲浦泰斗及 GONZO 的原社长梶田浩司一起创建的新公司，由冲浦泰斗担任社长，梶田浩司任副社长。David production 成立之后的第一部作品是《天堂餐馆》，这部风格清淡温馨的作品得到了观众不错的评价，给 David production 开了一个好头。随后 David production 制作的《战斗司书》《level e》《便当 ben-to》以及《妖狐 × 仆 SS》都是质量不错的佳作，其中大热的《妖狐 × 仆 SS》更是让 David production 在女性观众里名声大震。2012 年，除了《妖狐 × 仆 SS》以外，David production 更是接下了《JOJO 奇妙冒险》这一神作，一举成为了动画界的焦点。而事实证明 David production 没有辜负粉丝们的期待，《JOJO 奇妙冒险》的动画化虽然因为预算吃紧有着不尽如人意的地方，但总体上来说还是一部相当有诚意的良心之作。这个一开始让粉丝有些担心的小公司，不仅尽力还原原作，更是在细节方面花了很多心思。凭借着用心的制作，David production 为自己赢得了美名。2013 年，David production 推出了改编自 PS3 游戏，以超萌人设为卖点的《超次元游戏海王星》动画版。目前的 David production 还在前进道路上不断摸索，我们期待着它会在日后给我们带来更多的惊喜和感动。

3.2.35 Yumeta Company

公司名：Yumeta Company
日文名：ユメタカンパニー
成立时间：1986 年
地址：东京都青濑市松山一丁目 42 番 20 号

Yumeta 的创建者山口聪是在日本动画黎明时期活跃的一位动画人，曾经在 TAMA、TRANS ARTS 以及东映动画就职。1986 年，山口聪成立静冈动画有限公司，这也就是 Yumeta 的前生。90 年代前，公司主要的业务是上色和摄影，90 年代后则开始走上了全面外包的道路。公司首次使用 Yumeta 这个名字是在 2001 年制作 OVA《日本动画制作秘话——动画制作人黑美》的时候。这个以动画业界为舞台的搞笑小动画不仅衍生出了四格漫画，更获得了 2002 年新世纪东京国际动画博览会 OVA 部门优秀作品奖。这次的尝试让 Yumeta 赢得了更多人的关注，公司的业务渐渐脱离了外包，开始走上独立制作动画的道路。2003 年的《狗狗向前走》以及 2004 年的《遥远时空中 八叶抄》都是出自 Yumeta 手下的佳作。在尝到了《遥远时空中》带来的甜头之后，Yumeta 选择了继续走乙女游戏动画化的道路。于 2006 年和 2008 年分别动画化了光荣公司的另外两部乙女向大作——《金色琴弦》和《安琪莉可》。《金色琴弦》的高人气再次让 Yumeta 名利双收，而《安琪莉可》虽然人气稍有下降，但仍旧获得了不错的评价。2009 年，Yumeta 被合并到了 TYO 动画，但仍旧以 Yumeta 的名义制作了《奇迹列车》和《遥远时空中 3 无尽的命运》两部作品，这也是 Yumeta 最后的两部作品。2010 年，正式并入 TYO 动画的 Yumeta 不再以独立的名义制作动画，与 HAL FILM MAKER 一起迎来了终结和新生。

3.2.36 Feel.




公司名：Feel.
日文名：有限会社フィール
成立时间：2002 年 12 月
地址：东京都小金井市梶野町五丁目 10 番 1 号 FM 大楼 3F

Feel. 是由原 Studio Pierrot（现为 Pierrot 株式会社）的制作人龙崎诚与搭档上坂阳一郎合作，于 2002 年在东京都武藏野市设立的一个工作室。2003 年名和宗则加入了工作室，工作室也渐渐完善起来。初期 Feel. 多是给人打打下手，比较著名的是其协助 ZEXCS 完成的《初音岛》第一季。紧接着 Feel. 接手了《初音岛》系列，开始筹备自己独立动画。此后 Feel. 的制作主要以 GALGAME 的改编为主，但是作品的反响和销量都平平。由于受到京都动画高质量改编的冲击，Feel. 尝试转型做漫画改编，但《蓝兰岛漂流记》的成绩可以说是惨败。不甘心的 Feel. 在 2009 年推出了《加奈日记》，无奈销量依旧没有起色。Feel. 在绝望之下开始寻找新的领域进军，制作一些挑战下限的作品。《亲吻姐姐》《缘之空》《迷茫管家与弱懦的我》《听爸爸的话》《美少女死神还我 H 之魂》……为了迎合市场而走上了掉节操之路的 Feel. 一下子制作了数部作品，虽然有争议，但至少比没有人气好得多。2013 年 Feel. 制作的《南家三姐妹 我回来了》，比之 Feel. 以前的作品，质量上有了相当不错的提升。而 2014 年推出的《普通女高中生要做当地偶像》《人生》和《寻找遗失的未来》都是典型的 Feel. 风格。

3.2.37 SATELIGHT

公司名：SATELIGHT
日文名：株式会社サテライト
成立时间：1995 年 12 月
地址：日本东京都杉并区阿佐谷南一丁目 34 番 6 号

1995 年 12 月，一部名为《Bit The Cupid》的动画震动了日本动画界，这是世界首套全 CG 的电视动画，在播出之后引起了巨大的反响，而这部动画正是由 SATELIGHT 制作的。当时的 SATELIGHT 还属于北海道札幌市的软件开发商 B · U · G 的旗下子公司株式会社 VISE，为了这部动画的数字制作，B · U · G 特意让 SATELIGHT 事业部门独立出来，创建了新的公司。不得不说 SATELIGHT 是相当幸运的，拥有着高端数字动画制作技术的他们，在这个时候遇上了河森正治。1996 年，由 Group Tac 牵线，在《贤治之春》中与河森正治首度合作的 SATELIGHT 得到了河森正治的高度赞赏，此时的河森正治对于 3DCG 的技术也非常感兴趣，双方相谈甚欢，就此结成了合作关系。在经历了一段时间的零碎的工作后，积攒了经验的 SATELIGHT 开始筹备自己的独立动画。然而到了 2006 年，一向在制作方面挥金如土的 SATELIGHT 却出现了许多奇怪的举动，不仅制作了与原来的风格差异甚大的极端商业化的作品，更是在下半年被柏青哥器材制造厂 SANKYO 收购，成为了旗下的子公司。看似经济上遇到危机的 SATELIGHT 在此之后沉寂了几年，一直没有什么佳作产出。2008 年，正当粉丝们都为 SATELIGHT 的陨落而叹息的时候，河森正治带着《超时空要塞 FRONTIER》出现，把 SATELIGHT 从泥沼中拉了出来。凭借着这个机会再次振作的 SATELIGHT，总算是找回了自己原本的路线。《Guin Saga》《BASQUASH》《异国迷宫的十字路口》《战姬绝唱》《记录的地平线》《愚者信长》等一部部佳作向观众们昭示着，那个只出精品的 SATELIGHT 正在回归。




3.2.38 ARMS

公司名：ARMS 公司
日文名：有限会社アームス
成立时间：1996 年 11 月
地址：东京都练马区关町南 4 丁目 16 番地 19 号南关町大楼 3F

ARMS 是由 PIERROT PLUS 出身的清水修先生于 1996 年 11 月 18 日创立的工作室。创立工作室的初衷，是为了一些不方便用 PIERROT 名义接受的成人动画外包工作。随后，在梅津泰臣离开了 MAD HOUSE 后，ARMS 迅速出击，与其签订了专属契约，并于 1998 年推出了《风筝》和《次强音》两部作品，在 2003 年则推出了《Mezzo》系列的《危险代理人》。2004 年，ARMS 尝试独立制作电视动画，《MEZZO メゾ》应运而生。2005 年 12 月，ARM 制作了《绯忍伝・呀宇种・胧月之章》，但因为种种原因没有继续制作下去。从此以后，ARMS 公司重新做了相应的规划，停止了成人动画的制作。在经历了了一段漫长的准备之后，ARMS 于 2007 年推出了梅津泰臣的新作《KITE LIBERATOR》。这些年来 Arms 制作过的作品包括《百花缭乱》《一骑当千》《It's pure》《女皇之刃》《无赖勇者的鬼畜美学》等等，其中大部分都是打着擦边球的深夜动画。当然，提起 ARMS，不得不提的就是它的名作《妖精的旋律》，这部作品在当时收获了不错的反响，给观众带来了深刻的印象。而 2014 年，ARMS 再次携手冈本伦，改编了他的又一部作品《极黑的布伦希尔德》。现在的 ARMS 主要工作还是以承接其他动画公司的外包以及 GENCO 制片的电视动画制作为主。

3.2.39 Bee Train

公司名：Bee Train
日文名：ビィートレイン株式会社
成立时间：1997 年 6 月
地址：东京都国分寺市西元町 2-9-22

Bee Train 是由被称作龙之子四天王之一的真下耕一创建的动画公司。1997 年，在堀川宪司的鼓励之下，真下耕一决心自己创建一家动画公司，Bee Train 就这样诞生了。刚刚成立的 Bee Train 没有走先外包再独立的路线，而是很快募集到资金，在 1999 年制作了第一部电视动画《波波罗王国物语》。此外 Bee Train 推出了《妖精战士》《野战兵团》两部作品，这三部作品其实都是给索尼公司的三大游戏做广告。同年，Bee Train 制作的另一部作品《金属机器人大战》是为游戏和玩具所做的商业企划，在孩子们中拥有着极高的人气。在这几部作品中积累了相当多的资金后，真下耕一于 2001 年制作了 Bee Train 的成名作《Noir》。《Noir》的成功让 Bee Train 在业界名声大震。Bee Train 继续利用这一题材，之后又制作了《Madlax》和《魔女猎人》两部美少女枪战动画。《hack》系列也是 Bee Train 的金字招牌。该作题材新颖、制作精良，在观众中大受欢迎，与其合作的 BANDAI 也十分满意。但是之后两家合作的《复仇天使》就比较失败，在观众中没能引起预期的关注。2004 年的《吟游默示录》是 Bee Train 一次让人惊讶的尝试，这种女性向风格的作品在当时还没有普及。真下耕一高瞻远瞩，大胆地开拓女性市场，《吟游默示录》也不负众望拿下了不错的成绩，并于 2006 年推出了续作《吟游默示录 wieder》。2005 年 Bee Train 制作的《翼》在电视台播出后大受好评，但因为后期剧情的原因，不能继续与 NHK 合作的 Bee Train 没能将《翼》继续制作下去。

3.2.40 Anipicture

公司名：Anipicture
日文名：アニピクチャー
成立时间：2011 年
地址：神奈川县川崎市麻生区高石 4-20-26

Anipicture 隶属于 Aniworks，是一个新兴的动画企划的工作室，由濑名快伸带领。它的宗旨是“把想象映像化，再把映像变成梦”。第一部企划作品是 2011 年与旭 Production 合作的《印 STALL》。这是一部以鬼神为题材的原创动画，由濑名快伸同时担任监督、原作、脚本及声优，可谓自导自演的大作。第二部作品是在 2012 推出了《路易的魔裁判 PV》，也是与旭 Production 合作完成的。



↑ Anipicture 的第一部企划作品《印 STALL》，是监督濑名快伸呕心沥血之作。

3.2.41 旭 Production

公司名：旭 Production
日文名：株式会社旭プロダクション
成立时间：1973 年 6 月
地址：东京都练马区关町北二丁目 2-10

1973 年，旭 Production 作为摄影工作室兼电影公司成立。在成立之初，旭 Production 一方面为东京电影的关联公司东京电影新社以及 SUNRISE 等公司进行摄影工作，一方面也为日本受害保险协会以及旭化成等大企业制作 PR 映像。1997 年，为了扩大业务，公司开设了新的工作室负责 3DCG 的制作。2000 年，由于摄影监督梅田俊之等摄影部的主力去了 Anime Film，摄影部的规模大幅缩小。从 2000 年开始，旭 Production 在作画、演出、背景美术、3DCG、制作等方面不断地扩充，逐渐转型为一个完整的外包公司，与 SUNRISE、GONZON 等公司都有合作，参与制作了大量动画。2010 年，旭 Production 为自己的公司 40 周年纪念策划了 AGC38 的企划。2011 年，旭 Production 与 Anipicture 合作制作了鬼神题材的动画《印 STALL》。



↑ 旭 Production 将公司旗下 38 名美少女角色偶像化，组成了偶像团体 AGC38。



3.2.42 TNK

公司名：TNK
日文名：株式会社ティー・エヌ・ケー
成立时间：1999年1月29日
公司地址：东京都练马区高野台2-3-10

曾在龙之子担任制作的加藤长辉于1999年独立，成立了自己的有限公司T·N·K。在他们制作的动画上公司标志多写为TNK，缩写自Total Network。成立之初这家有限公司依靠协助其他公司制作动画迅速壮大。一年之后他们就制作了自己的第一部动画《袖珍女侍小梅》。随后他们制作了如《圆盘皇女》《妄想科学美少女》《神无月的巫女》《落语天女》等多部动画。这时就可以看出他们主打的风格都是美少女动画，这些动画虽然没有大热作品，但也有着不错的评价。

2006年随着规模扩大，TNK改组成为股份公司。在2007年他们制作了《京四郎与永远的天空》，成为这家公司比较出名的一部作品。而同年令他们名声大噪的还是动画《School Days》。按照正常后宫动画开场的本作却在最后选择了原著游戏中最黑暗的结局作为结尾，一时间成为热议的话题，黑暗血腥的情节更是一度在社会上引发了讨论。但这个意想不到的发展却使这部动画成为了许多人心中的神作，也成了动漫圈中宣扬不要做人渣的有力教材。

在此之后虽然这家公司再也没有了惊人之作，但却稳定地为荧幕献上了大量的美少女动画。《茜色的坡道》《恶魔高校D×D》《健全机斗士》《妖精使的剑舞》，光看这些名字就足以理解这家公司作品的恶趣味。

3.2.43 NAZ

公司名：NAZ
日文名：有限会社NAZ
成立时间：2013年4月19日
公司地址：东京都武藏野市中町2-30-14

从成立时间就能看出NAZ是一家刚刚成立的动画公司，其规模之小甚至不足20人，直到2014年中公司主页上也充满了招聘信息……2013年4月在制作动画《女神异闻录 恶魔幸存者2》时，其制作小组成员从母公司bridge独立，由制片高畑美香注册成立了有限公司NAZ。公司成立后的主要工作就是原画和动画制作。

因为刚刚成立，所以NAZ并没有多少作品。他们的第一个工作就是《恶魔幸存者2》的主题歌《TAKE YOUR WAY》，以及包含这首歌内容在内的动画宣传片。不过他们还是很快就接到了自己的动画工作，那就是2014年的TV动画《滨虎》的第一季。同时在2014年他们又把著名耽美游戏《DRAMAtical Murder》搬上了荧幕，可谓动作迅速。因为作品都有监督岸诚二参与，所以作品都很有时代感。画面靓丽，人物帅气，并且能够很恰当地结合电脑特效，是一家技术比较过关的公司。不过这样一家小公司是否能在竞争激烈的日本市场存活下来还很难说。



↑《滨虎》动画质量颇高，丝毫看不出是新成立公司的作品。

3.2.44 云雀工作室

公司名：云雀工作室
日文名：株式会社スタジオ云雀
成立时间：1979 年 7 月
公司地址：日本东京都练马区豊玉北五丁目 32 番 6 号

1979 年本属于东映动画的光延博爱和光延幸子夫妇成立了云雀上色工作室，夫人任社长，丈夫主管经营。公司的名字意为“期待当人听到小鸟美丽的歌唱，就会从云雀的名字而得知工作室的意义”。1981 年云雀工作室才通过为土田制作公司制作《隔壁的山田先生》开始进行完整的动画创作工作。1985 年因为身体原因，光延博爱开始让其子光延青儿参与到公司经营中来，直到 2002 年继承了社长位置。在这段时期云雀工作室和小学馆集英社合作紧密，参与了如《足球小将》等动画的部分制作。

直到 2006 年的很长时间里云雀工作室还是以协助制作为主要方式进行运作，所以他们的作品并不多。较为有名的作品如《吸血姬美夕》《MOUSE》等。进入 2006 年之后云雀工作室开始进行分项经营，成立了主要从事 3DCG 工作的 LARX ENTERTAINMENT。随后在 2011 年又成立了以深夜档为主要目标的 lerche。从此云雀工作室开始进行子公司的管理，希望通过集中资源创作精品，而自身则很少参与动画制作。不过在 2013 年他们制作了《弹丸论破 希望学园和绝望高中生》《机巧少女不会受伤》，2014 年负责了《滨虎》的第二季，2015 年更接下了大热漫画《暗杀教室》的改编工作，可见这家工作室又将浮上台前。



3.2.45 Asread



公司名：Asread
日文名：株式会社アスリード
成立时间：2003 年 11 月
公司地址：东京都西东京市柳沢六丁目 7 番 12 号

在 Sunshine Corporation 和 XEBEC 有过业务工作经历的平松巨规在 2003 年成立了自己的动画公司 Asread。刚刚起步的 Asread 一开始只接受来自外公司的外包工作，其主要合作对象就是老主顾 XEBEC。在 XEBEC 很多作品的 STAFF 表中都能见到他们的影子，比如《苍穹的法芙娜》。2004 年 Asread 与业界关注的新人新海诚合作了其第一部真正的动画电影《云之彼端约定的地方》，靠着新海诚独特的个人风格和超精良的作画一举成名。

通过《云之彼端》的成功，Asread 很快就接到了独立制作动画《SHUFFLE！》的工作。在这部 TV 动画上 Asread 证明了自己并不是完全依靠新海诚，而是有自己过硬的功底。同时他们也通过这部作品和细田直人等著名动画人建立了长期合作关系。因为规模非常有限，Asread 不光早年合作作品较多，直至现在也没有多少自己的独立作品。不过《南家三姐妹 ~ 再来一碗 ~》《南家三姐妹 欢迎回家》《未来日记》《当不成勇者的我，只好认真找工作了》都是制作精良的作品，每部动画播出时都必是大家热议的话题。

3.2.46 Studio Comet

公司名：Studio Comet
日文名：株式会社スタジオコメット
成立时间：1986 年 1 月 21 日
公司地址：东京都练马区豊玉中三丁目 1-3

1986 年 7 月 11 日日本老牌动画制作公司土田制作倒闭，不过在其濒临倒闭之前一部分内部人员就已经开始为自己另寻出路。作为制作人的茂垣弘道就带领一部分同事离开，成立了自己的动画公司 Studio Comet。1986 年正值哈雷彗星靠近地球的一年，公司的命名也借用了这个难得的事件。公司成立之后经常接受日本 NAS 的制作要求创作 TV 动画。随着规模的扩大，Studio Comet 也在 1994 年成功改组成为股份制公司并开设了分社。

从 90 年代起 Studio Comet 就创作了大量大家耳熟能详的作品，包括《水色时代》《头文字 D》等。进入 2000 年后，他们更是接受了很多人气漫画的改编，比如《校园迷糊大王》和《凉风》。不过 2010 年后他们的工作就多是和其他动画公司合作了。从制作水平上来讲 Studio Comet 的功力只能算是平均水平，动画本身没有太多亮点。但是因为他们常常与青二等声优公司合作，所以他们的作品常常得到恋声观众的追捧。并且因为技术并不领先，他们在改编时才更注意丰富原作内容，小林尽的《校园迷糊大王》中出现的经典桥段无论是枪战还是歌曲，都在动画中得到了更好的表现。对此深感满意的小林尽也常常参与到动画制作中。



3.2.47 Studio NUE

公司名：Studio NUE
日文名：有限会社スタジオぬえ
成立时间：1974 年
地址：东京都练马区下石神井

Studio NUE 是由高千穗遥、松崎健一、宫武一贵、加藤直之这四人成立的一家企划设计公司。虽然这家公司并不直接制作动画，但是熟悉科幻类作品的观众一定从宫武一贵的名号上就知道这家公司绝不简单。从《宇宙战舰大和号》到《机动战士高达》再到《超时空要塞》，所有大牌科幻系列中都能发现他们的影子。

1970 年喜欢科幻的松崎健一就在 SF 爱好者中成立了同人会“SF セントラルアート”。随后在 1972 年松崎健一和当时主要成员的另外三人决心在大学毕业后以机械设定等工作为发展方向，于是就由高千穗遥（当时用本名竹川公训）成立了有限公司“水晶艺术工作室”。成立之后就参与了一些儿童向动画的设计工作。1974 年“水晶艺术工作室”改为 Studio NUE 继续活动。当时他们为小说《宇宙战士》设计的战斗服就深深影响了后来《机动战士高达》中 MS 的设计。随着《高达》系列的成功，他们的名字也被很多粉丝挖掘出来。80 年代中宫武一贵更是参与了《超时空要塞》系列的创作，与河森正治一同设计出了变形战机 VF 系列，其核心思想一直沿用至今。现在这家公司的成员多单独活动，但依然积极参与到各个 SF 动画的制作当中。



3.2.48 Studio Fantasia



公司名：Studio Fantasia
日文名：有限会社スタジオ・ファンタジア
成立时间：1983 年 10 月 12 日
公司地址：东京都练马区小竹町二丁目 80 番 6 号

在田中制作倒闭之前自立门户的当然不止 Studio Comet 一家。原本在田中制作上色部门从事上色检查的饭塚智久也在公司倒闭前 3 年离开并成立了自己的有限公司 Studio Fantasia。成立之初他们也是以接受其他公司的邀请协助制作。直到 1987 年才在成人向 OVA 中制作了自己的动画。直到 1988 年他们才开始制作一般向动画。

可能是因为有制作成人向动画的经验，Studio Fantasia 常常协助 THK 制作美少女动画。《神无月的巫女》《茜色的坂道》，甚至《School Days》的 STAFF 里都能见到他们的身影。同样，作为小公司他们的作品并不多，也以美少女游戏改编作品为主。2003 年的《你所期望的永远》是他们最著名的作品，在随后的几年中如果提起美少女动画的代表作，很多人都会第一时间想起这部作品。而他们另一部较为有名的动画是 2006 年播出的《奏光的 Strain》。Studio Fantasia 在这部动画中尝试了他们很少接触的科幻类题材。

3.2.49 Seven Arcs

公司名：Seven Arcs
日文名：株式会社セブン・アークス
成立时间：2002 年 5 月 31 日
公司地址：东京都练马区高松 5-11-26

Seven Arcs 是日本动画公司 Arcturus 为了制作 TV 动画而成立的子公司。成立初期就制作了大名鼎鼎的成人 OVA 动画《夜勤病栋》系列。到 2004 年才真正制作了一般向动画《魔法少女奈叶》。在这部作品中他们更是和著名监督新房昭之合作，只不过那时新房的特色还不像现在这样明显。不过自从制作了 TV 动画之后 Seven Arcs 与母公司 Arcturus 的关系就发生了变化，成为了同等的动画公司。

Seven Arcs 的动画中最为有名的自然是《魔法少女奈叶》系列，其余的还有《犬神》《白色相簿》《鹡鸰女神》和《DOG DAYS》系列。因为曾制作过成人向动画，所以他们的动画中还是少不了很多打擦边球的镜头。即使是看似低龄向的《DOG DAYS》也还是有很多为观众喜闻乐见的情节。



↑能够从幼女一直做到美少女，《魔法少女奈叶》系列在变身美少女动画中是相当抢眼的特例。





3.2.50 SILVER LINK

公司名：SILVER LINK
日文名：株式会社シルバーリンク
成立时间：2007 年 12 月
公司地址：东京都武蔵野市中町 1-7-5

SILVER LINK 是动画公司 FRONTLINE 的制作本部长，制作人金子逸人成立的分社。成立之后参与了《恶作剧之吻》《二十面相少女》等多个公司多部作品的制作。直到 2009 年的《幽魂 -kiss on my deity》才开始独立制作动画。2010 年凭借《笨蛋 · 测验的召唤战争》一举成名，并且这部作品也是他们自己投资拍摄的第一部动画。

随后在 2011 年他们马上制作了《笨蛋 · 测验的召唤战争》第二季，同年还制作了《C3 魔方少女》。两部动画虽然风格不同，但都拥有时下流行的要素，成为了热门作品。从 2012 年起，实力得到认可的他们，作品很快就多起来。而《魔法少女伊莉雅》《噬血狂袭》《悠哉日常大王》和《农林》，每一部都是非常有趣的动画，使 SILVER LINK 的人气稳步提升。

从风格上讲他们的作品画面都十分干净，背景甚至有一种墙纸风格。但是这种风格并没有产生不协调感，配上可爱的人设，反而有一种明快的感觉。而且他们动画中绘制的女性角色都非常漂亮，赢得了广大男性观众的支持。

3.2.51 NOMAD

公司名：NOMAD
日文名：有限会社ノーマッド
成立时间：2003 年 7 月
公司地址：东京都杉并区清水一丁目 16 番 5 号

曾经在 PIERROT 和 MADHOUSE 工作过的制作人小野达失于 2003 年自己成了有限公司 NOMAD，主要从事动画的企划和制作工作。从 MADHOUSE 出身，又为公司取名为 NOMAD，确实让人浮想联翩，但小野达失却没有说明过其中的用意。

成立初期 NOMAD 参与了《你所期望的永远》《钢之炼金术师》等作品的制作。2004 年他们推出了自己的第一部改编动画《蔷薇少女》并获得成功。动画将原著中精美的人偶完美呈现在荧幕上，并配以优美的音乐，获得一致好评。喜爱《蔷薇少女》的前日本首相麻生也给予作品高度评价。之后他们又于 2007 年制作了动画《sola》，出色的画面和感人的剧情也让很多观众记住了这部作品。2009 年 NOMAD 拍摄了动画版《肯普法》，男变女的邪恶设定吸引了一定的观众，这部作品后来也顺势推出了续作。但 NOMAD 的公司规模始终没有扩大多少，依然是一家只有 35 人左右的小厂。所以在最近的几年中已经很少见到他们的独立作品，只能在各大动画的“STAFF”中发现他们的身影。


Illustration:白金水道水
音乐

Encyclopedia of ACG

第四章 日本动画的声音构成

浅谈日本动画中的配音和音乐

对一部动画作品而言，声音是至关重要的。它与剧情、画面并称动画的三要素。因此，一部动画的声音往往能够左右一部作品的优劣。这里的声音既包括剧中角色的配音，也包括动画中的音乐。

声优 / 动画音乐

音乐和音效

动画音乐和动画音效虽然同为烘托气氛而使用，但实际上区别是非常大的。音乐指的是拥有完整的旋律的歌曲，而音效大多是指剧情中的效果音。

为动画增色不少的配音

4.1 日本声优及声优公司



随着动画产业的蓬勃发展，声优这一行业也渐渐兴起，各类声优事务所也应运而生。如今，人气声优的演出甚至成为了动画的卖点之一。

4.1.1 声优的诞生与日本声优产业的发展

声优的诞生

日本的第一批声优出现于 1925 年。因为日本放送协会（NHK）的前身“社团法人东京放送局”的开播，12 名“广播话剧研究生”的声音演员被录取。这 12 人成为了日本历史上第一批专业的声优。但当时还未出现“声优”一词，这批人被新闻媒体们称作“广播演员”。1941 年，东京放送局成立“东京中央放送局专属剧团艺人养成所”，公开招募研究生。1942 年，第一届研究生毕业，他们成为了日本第二批专业声优。当 NHK 招募第五期学员时，前来报考的人数已经多达 6000 人，但最后合格的却只有 10 人。

↑如今的声优有着越来越多的机会来到台前与观众相见，他们声音以外的才艺也一一展现在观众面前。

日本声优业的发展

声优产业开始蓬勃发展，是在 1950—1960 年代，日本民放电视的草创期。由于刚刚创立，资金不足，利润不稳，再加上国内电视节目的匮乏，日本民放不得不选择大量引进国外的电视节目。而大量外语节目的引入带来的就是日语吹替的问题。但当时日本电影界共同抵制电视界，五大片商缔结了协定，严令禁止旗下电



←柿原彻也就是新生代帅哥声优的代表。热血的声线加上俊朗的长相，让柿原彻也很快成为了观众们的新宠。

影明星参与电视演出。在各种因素的制约下，民营电视台选择了邀请新派剧的舞台演员以及广播剧团的演员来参与外语电视节目的配音。日本史上首部配音的电视节目是美国动画《超人》，由日本 TBS 的前身 KRT 电视台于 1955 年进行了直播。遗憾的是这次直播并没有留下声音文件，使得这珍贵的第一次配音资料没能流传下来。1956 年 4 月 8 日，日本电视台首次以录音的方式对外语动画进行了配音。这部作品

也成为了日本第一部有录音版本的国外动画。这个时期为阿兰·德龙配音的野泽那智更是红遍整个声优界，除他之外，名古屋章、藤田淑子、山田康雄、山田俊司、野田圭一、增山江威子等人也走进了大众的视野。



↑增山江威子（图左）是声优界当之无愧的老前辈，现年已78岁。她的代表作品是《鲁邦三世》峰不二子。

进入了70年代后，伴随着少年漫画席卷日本的热潮，越来越多的少年漫画被改编成了动画。在以男性角色为卖点的动画中，角色本身的帅气和强大成了吸引观众最重要的一点。只要得到人气角色就能走红，这就是当时声优界的现状。凭借着不俗的实力和相当程度的运气，神谷明、古谷彻、古川登志夫组成了乐队"SLAPSTICK"并举行进行一系列商业活动。声优的工作不再局限于配音，一些声优也开始担任电台节目的主持人，也有不少人开始出唱片。1979年开始播放的"动画壁画"，标志着动漫声优的广播节目诞生，此后此类的电台节目也如雨后春笋一般大量涌现。除了针对专业声优的广播节目，也有针对业余人士的声优大赛。潘慧子、户田惠子、水岛裕等人的唱片更是以数以万计的销量傲视市场。同时，由于《魔神坛斗士》的热播，在该动画中为五位主要角色配音的男声优草尾毅、中村大树、西村智博、竹村拓及佐佐木望于1989年结成了组合"NG5"。"NG5"出道后便一炮而红，不仅唱片销量遥遥领先，在开办的演唱会上也有大量的女粉丝为之倾倒，人气之高甚至惊动了新闻界。

而在这个时期创刊的大量动画杂志也纷纷开设了声优专栏，像对影视明星一样，对声优的最新情报进行追踪报道，声优偶像化的风潮在此时已经可见雏形。

在这次的声优热潮下，为了培养更多的声优人才，大量的声优事务所以及事务所设立的声优培养所就这么诞生了。"声优"不再是别人口中广播剧演员和舞台剧演员的"业余爱好"，而成为了一个专门的职业，有人专门以此为业。除了事务所旗下的培养所之外，一些动画学院也开始重视声优这一行业，开设了声优的相关课程。能够达成这种认知的意义是巨大的，"声优"这个本来只有少数人认识的词，在这个年代也渐渐变得为大多数人所知。



↑声优偶像化中的佼佼者水树奈奈，不仅完美实现了声优向歌手的跨越，更成为了首位登上红白歌会的声优。

90年代前期，声优偶像化的态势越来越明显。事务所大量推出声优的唱片、周边产品，并在电台、网络等多个宣传平台卖力宣传，把声优当作明星一样来包装。由三石琴乃、久川绫、富泽美智惠、绪方惠美等人组成的《美少女战士》声优团体正是这股热潮中的佼佼者。见面会、公演都大获成功，动画歌、角色歌的唱片也都被抢购一空。这种态势在90年代中期达到了高潮。声优不再是站在角色背后说话的人，对声优的要求也不仅仅限于声音悦耳，声线富有表现力。由于要参与写真、唱片等相关工作，声优的长相和唱功也越来越被大众所关注。这一时期内，女声优受关注度明显超过了男声优，尤其在歌唱方面更是显得相当活跃。演唱会的举办、公信榜的佳绩，声优产业在偶像化的阳光大道上走得可谓异常顺利。一代女神林原惠美便是该时期偶像化中的翘楚。在这样的情况

下，专门介绍声优的杂志《声优最高奖》、《声音动画印象》在1994年创刊，1995年更是出现了声优的电视节目《声·游俱乐部》。

随后，Goddess Family Club的出现震动了整个动画界。在动画《我的女神》中为三位女神配音的井上喜久子、冬马由美和久川绫在当时也被捧到了女神的高度，所出的唱片每一张销量都令人咋舌。后来干脆脱离了动画，以个人身份推出《天神赠与的礼物》，成为了真正意义上的"偶像声优"。



↑风靡一时的Goddess Family Club。图片从左到右依次是井上喜久子、冬马由美、久川绫。

比起最初"因为角色而迷恋声优"，如今的声优界甚至出现了反过来的情况，"因为声优而喜欢上角色"。这个转变是相当惊人的，也证明了声优偶像化道路的成功。如今，被称作"声优御三家"的田村由香里、水树奈奈和堀江由衣更是红遍了大江南北。水树奈奈不仅连续五年受邀参与红白歌会合战，更是在2011年成为了第一个在东京巨蛋中举办演唱会的声优，与真正的偶像明星相比也丝毫不逊色。

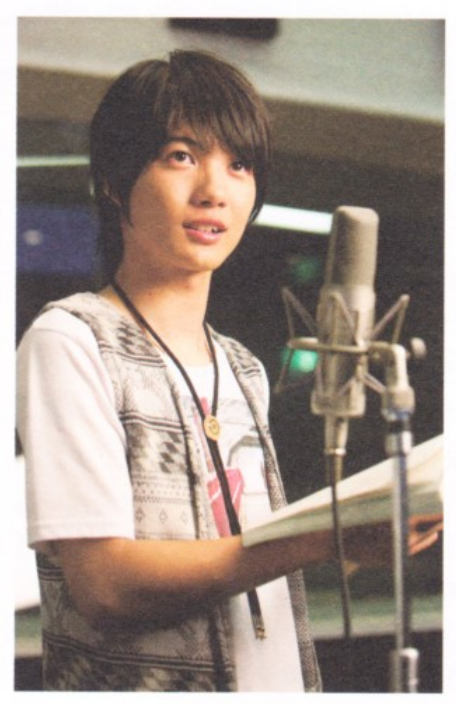
如何成为一个声优

首先让我们来看一看声优的定义。声优一词起源于日本，声指的是声音，优则来源于"优伶"，声优即为"声音的演员"，指的是日本职业化的配音演员。在日语中对声优的正确定义是，"在动画、OVA、广播剧、CD剧集、电视游戏、电视节目、电影、外国影片的译制片等项目中，只用声音去进行演绎的演员"。

成为声优的人大致分为以下几类：

1. 声优培训学校

这是成为声优最正统的一条道路，据粗略估算，当今日本有130多家专业的声优学校，每年培养出的职业声优超过2000人。这些学员在正式成为声优之前，都必须经过培训学校的专业培训。大部分的声优培训学校都是声优事务所旗下的子公司，只有很少的一部分单纯以培养声优为目的而经营。例如享有盛誉的青二塾，就是青二Production旗下的训练学校。学校的训练课程是严苛而复杂的，念剧本、练习肺活量、做变声练习这些都是基础。除此之外，声优还必须学习表演，为了保证表现力和爆发力，甚至有些学校会让学生学习舞蹈、竹剑等科目。尤其是在近年来声优偶像化的大趋势下，声优的课程难度越来越高，也越来越接近演员。在一到两年的学习过程中，学员们每天都处在这样高要求的培训下。最终能够从研究所毕业，正式进入声优事务所的声优，自然各方面的素质都不会差。值得一提的是，声优培训课程的费用是相当高的。但是在缴纳了高昂的费用之后，除了很小一部分人能成为人气声优从而名利双收，大部分人毕业之后只能配一些无关紧要的小角色，有时候甚至连温饱都难以维持。



←图为神木隆之介配音现场。他既是演员也是声优，同样是声优偶像化时代的典型例子。

2. 舞台剧或广播剧演员

这是在声优学校出现之前声优重要的来源地之一。早期的电视节目录制，因为没有专业培养的声优，所以电视台会选择找舞台剧或广播剧演员来参与配音。在当时，声优对他们来说只是一种兼职，但随着日本声优行业的不断发展，越来越多的演员在接触到声优工作之后，就开始专职从事声优这项工作。比如大家耳熟能详的朴璐美、名冢佳织、坂本真绫、千叶纱子以及入野自由等等，都是从演员转职成了声优。这些演员们本身就已经在自己的剧团进行过相关的表演和声音的培训，本身的职业素养也都不错，对于声优领域不算是完全的新人。说白了，实际上他们只是换了个地方接受声优培训，本质上和从声优培训学校出身的新人并没有太大差别。

3. 从完全不相干的工作转职而来

这样的人虽然有，但在声优的总体比重中算是极其稀少的。能从毫不相干的工作转职成为声优，除了要有相当高的天赋之外，运气更是必不可少的。这类人的代表有从原广告代理电通的职员转为声优的永井一郎，原警视厅机动队队员的若本规夫，以及原银行职员的金田朋子。此外还有一些演员和歌手有玩票性质的声优经历，这里就不再赘述。

由于声优偶像化风潮的影响，对于声优外在和才艺的要求越来越多。但是从声优的定义可以看出，要成为一个优秀的声优，最根本，也是重要的一点就是声音。

女性声优反串男性角色在声优界早就不算什么新闻，一个声优声线和音域的宽广往往会决定他日后事业发展的宽度。当然，有一副好的嗓子，也得用心琢磨和钻研角色。纯为了炫技的配音是没有感情的，能不能把角色吃透、演活，这就是一个声优事业的深度。

声优 Award

2006 年，以“外国影片开播 50 周年”为契机，为了声优界的发展与人才的培育，被称作“声优界奥斯卡”的声优 Award 设立了。声优 Award 以投票作为自己的评判标准，投票包括网页投票、手机投票、回函投票等等，这些都是声优人气的证明。

声优 Award 至今已经举办了八届，每一届的获奖者几乎都是当时人气极高的声优。而最佳新人也往往在日后成为了红得发紫的一线声优。这使得声优 Award 所受的关注度和大奖的含金量也越来越高。

东京 Anime Award 声优赏

东京 Anime Award 声优赏也是一个在声优界比较有分量的奖项，自 2007 年设立以来获奖者分别为平野绫（2007）、宫野真守（2008）、福山润（2009）、神谷浩史（2010）、丰崎爱生（2011）、平田宏明（2012）以及梶裕贵（2013）。



↑一年一度的声优 Award 大赏，图为第五届声优大赏颁奖仪式。

但是 2014 年，获得东京 Anime Award 声优赏的人，却让人大跌眼镜。他就是扮演了宫崎骏动画电影《起风了》中男主角堀越二郎的庵野秀明。而庵野秀明监督的《EVA 新剧场版：Q》也是剧场版动画的入围作品，这不得不说是 2014 年声优界的一大趣事。

4.1.2 日本著名声优及其代表作

逢坂良太（おおさか りょうた）

出生日期：1986 年 8 月 2 日
出生地：日本德岛
所属公司：EARLY WING
别名：万里小路 麗音
身高：176cm
星座：狮子座
血型：O 型

入行经历

逢坂良太是 2011 年出道的男声优，十分喜欢石田彰和福山润，为了成为石田彰和福山润那样可以演出帅气角色的声优而一直努力着。



←逢坂良太 2014 年的角色虽然以少年音为主，但是也不乏挑战演技和变换声音特点的角色，以此寻求更多的变化，更宽广的戏路。

逢坂良太的声优之路开始于高中时期。因为喜欢动漫而产生了成为声优的想法，所以高中毕业后，他与有同样目标的朋友一起去了东京的专门学校进行了两年的基础学习。遗憾的是逢坂良太在毕业后的首轮声优选拔中落选。不久后，逢坂良太又参加了 EARLY WING 的补考测验，这一次他成功地被录取。

在 EARLY WING 期间，逢坂良太十分努力。到 2012 年，他就接到了自己的第一个主役角色《钓球》里的真田雪，从此开始了自己的崛起。2013 年的《革命机 Valvrve》和《打工吧！魔王大人》两部大热作品，将逢坂良太送到了事业巅峰。到 2014 年，逢坂良太可谓声优界炙手可热的人物。他的工作量与女声优花泽香菜不相上下，是名副其实的男声优界的劳模。

声线特点

逢坂良太的声线算是标准的少年音。虽然音质上不具备亮眼的优势，但稍微有一点撕裂感的嗓音在演技方面却有着不错的表现。

这样的特质既有优点也有着缺点。优点是其纯粹的嗓音在表现热血、纯情类的角色时十分适合，有很强的代入感，音质上较为平凡的缺点此时成为了不会让观者出戏的优势。而缺点也是十分明显的，那就是不可避免地造成了戏路狭窄。就算演技再好，有一些角色还是需要磁性的嗓音，尤其是女性向的动画或是 DRAMA 作品。而女性向和 DRAMA 类又是男性声优最赚钱的领域。由此分析，逢坂良太虽然近来表现抢眼，大有最佳劳模的架势，但是收入方面却不一定拔得头筹。

代表作

钓球（真田雪）
革命机 Valvrave（时缟晴人）
新蔷薇少女（樱田纯）
血意少年（布拉德・查理・斯塔兹）
科学小飞侠 Crowds（橘清音）
来自风平浪静的明天（伊佐木要）
钻石王牌（泽村荣纯）
噬血狂袭（矢濑基树）
滨虎（奈斯）
极黑的布伦希尔德（村上良太）
希德尼娅的骑士（谷风长道）

福山润（ふくやま じゅん）

出生日期：1978 年 11 月 26 日
出生地：日本广岛县福山市
所属公司：AXL-ONE
别名：润润、万栗太郎、山贺弘一、鬼龙院隼人
身高：170cm
星座：射手座
血型：A 型

入行经历

福山润的入行经历与暗恋有关。原本福山润虽然喜欢动漫却一直没有想要成为声优的想法。直到高中二年级时为了靠近对声优十分向往的女孩子，才将声优作为了自己的职业选择。为了更进一步地了解声优工作，福山润加入了当时青二 Production 的声优养成学校。在两年的学习期间，福山润发现自己真的喜欢上了声优这个行业，即使中途那个女孩子放弃了，他仍然成为了一名声优。



↑《Voice Newtype》2006—2008 年连续三年男性声优人气冠军，是创刊以来首位三连冠的男声优。

福山润的第一间经纪公司并不是青二 Production。学成后的福山润经历了一段时期的自由活动后转到了 Production BAOBAB 旗下。在 Production BAOBAB 时期，福山润不断地学习成长，主役角色不断增加，热番也不停地找上他。鲁路修、四月一日君寻等角色的成功塑造让福山润进入了一线声优的梯队。而各大奖项的获得更是在人气与演技上对他的绝对肯定。

2011 年，独当一面的福山润离开 Production BAOBAB，与好友森川智之共同设立了 AXL ONE 声优事务所。

声线特点

总体说来福山润属于少年音，但由于其声音可以表现的领域十分广泛，所以可以表现各年龄段、各种个性的角色。福山润的音质十分有特色，虽然是少年音却很柔软，虽然整体感很爽朗却又很柔和，呈现出一种中性的融合的感觉。无论是男性还是女性，率真可爱还是沉稳阴暗的角色，都可以驾驭。福山润本身的嗓音较高，其少年系角色大多也是高声线。但鲁路修这个角色他却使用了低声线，展现了完全不同的一面。可以说他是典型的宽声域变声系男声优。而且，福山润的演出技巧也是十分纯熟的。在刚出道时，福山润每天的练习量都在 8 个小时左右，与此同时还要打工补贴家用。先天的优势，丰富的人生经历加上辛勤的汗水，让福山润在揣摩人物心理，将情感融入声音的方面相当出色。甚至有人评价福山润的声音是有表情的。

除了动画领域，福山润在游戏和 DRAMA 领域也凭着认真和努力有着亮眼的表现。

代表作

xxxHOLiC（四月一日君寻）
CODE GEASS 反叛的鲁路修（鲁路修·兰佩路基）
王牌投手振臂高挥（泉孝介）
黑执事（格雷尔·萨特克利夫）
狼与香辛料（克拉福·罗伦斯）
天国少女（卡诺·罗芝泰尔）
信蜂（高修·史维特）
空罐少女（大地翔）
无头骑士异闻录（岸谷新罗）
迷糊餐厅（小鸟游宗太）
滑头鬼之孙（奴良陆生）
青之驱魔师（奥村雪男）
中二病也要谈恋爱！（富樫勇太）
K（八田美咲）
魔王勇者（勇者）

宫野真守（みやの まもる）

出生日期：1983 年 6 月 8 日
出生地：日本埼玉县越谷市
所属公司：向日葵剧团
别名：mamo
身高：182cm
星座：双子座
血型：B 型

入行经历

小学就出道的宫野真守应该算是童星，不过那时他参加的都是舞台剧类的工作。直到高中时期，宫野真守才开始接触声优这一行业。由于有幼时的表演基础，宫野真守对配音工作上手很快。PS2 游戏《王国之心》中的 RIKU 是他第一个为人所知的角色。其后，一帆风顺的



←这位性格讨喜有点自来熟的声优，在圈内有着很好的人缘。随着他不断地学习和提高，宫野真守会带给我们更多的惊喜。

宫野真守在 2006 年，凭借在《樱兰高校男公关部》中对须王环这一角色的成功诠释，证明了自己的实力，也开启了事业的新天地。同年他被选为热门动画《死亡笔记》中夜神月的声优，这一角色的成功不仅让宫野真守的粉丝量飞速上升，也让他得到了第一个声优奖的提名。而 2008 年《机动战士高达 00》中的刹那，让他首次获得声优奖主演男声优奖项，从此宫野真守进入了一线男声优的行列。也是在同一年，宫野真守宣布结婚并成为了父亲。

2014 年，宫野真守的声优事业正处于上升期，俊朗的外貌和歌唱事业的良好发展为他提供了多种可能性。期待他带给我们更多的惊喜。

声线特点

宫野真守不算是变声系的声优，他拥有沉稳、磁性辨识度很高的嗓音。这种嗓音让人很容易联想到帅气的角色，而宫野真守确实也演绎了许多正能量爆棚，很是中二的人物。可是，嗓音并没有限制他的发展，宫野真守凭借在演技上的亮眼表现，得到了不同类型的人物。他可以用高亢清亮的少年嗓音演绎须王环的可爱帅气，也可以用低沉磁性的嗓音演绎夜神月的高傲和疯狂。在配音时，宫野真守往往全身心地投入，以致在遇到比较歇斯底里的部分，宫野真守会出现一些很夸张的表情，最后整个录音室会出现只有他自己很开心别人却很震惊的局面。而宫野真守本人却完全不在意这些，甚至将吞杯子作为个人技能到处表演。

代表作

狼雨（狼牙）
樱兰高校男公关部（须王环）
死亡笔记（夜神月）
机动战士高达 00（刹那・F・清英）
翼・年代记 OVA－东京默示录（神威）
吸血鬼骑士（锥生零、锥生壹缕）
噬魂师（Death The Kid）
SKIP BEAT!（不破尚）
黑冢（源九郎）
无头骑士异闻录（纪田正臣）
命运石之门（冈部伦太郎）
歌之王子殿下真爱 1000%（一之濑时矢）
花牌情缘（真岛太一）
K（伏见猿比古）
Free!（松冈凛）
东京食尸鬼（月山习）

关智一（せき ともかず）

出生日期：1976 年 9 月 8 日
出生地：日本东京都江东区深川
所属公司：ATOMIC MONKEY
别名：chi chi、门户开
身高：172cm
星座：处女座
血型：AB 型

入行经历

声优界有“二关”，大关是关俊彦，小关就是关智一。在成为声优之前关智一曾经做过很多工作，本人声称做过近 100 种。这样的人生经历让关智一成为声优后十分明确自己的目标，并且懂得要如何去努力。在 ATOMIC MONKEY 期间，关智一凭借在《白色猎人》《全金属狂潮》《X 战记》等作中精彩的表现和不断提升的实力成为了事务所数一数二的人物，也因此与其他声优相比拥有很大的自由度。



←有趣的是，关智一在动画中的角色往往都威风八面，但到了 DRAMA 却大多数是弱势的一方。

关智一的嗓音特点让他非常适合主役或者是拥有正能量的角色。但是《Fate》系列中吉尔伽美什这一反派冷酷的青年角色让关智一再次受到瞩目，达到了事业的新高度。

除了声优工作，关智一的感情生活也十分丰富，他曾经先后向三石琴乃、桑岛法子等人气女艺人求婚但都被拒绝。有趣的是，关智一的角色也常常被发好人卡。

声线特点

关智一有着十分磁性的男中音，加上稍微沙哑的质感，使他十分适合热血系、正能量的少年或青年角色。这种角色的定位让关智一从出道开始，走的就是标准的热血系男主路线。虽然当时的关智一演技和发挥都没有现在这样出色，但是那些极富正义感、自信勇敢的角色却十分招人喜爱，关智一也因此收获了不少人气。

因为关智一并不是变声系宽声域的男声优，所以拥有了经验和人气后关智一开始追求角色的多元化。与热血派角色不同，关智一开始尝试拥有成熟、冷酷、傲慢等元素的角色。而东海林将司、吉尔伽美什、罗布 · 路奇等角色的成功，也标志着在热血派的基础上关智一的戏路大大地拓宽。

代表作

机动武斗传 G 高达（多蒙 · 卡修）
X 战记（司狼神威）
逮捕令（东海林将司）
头文字 D（高桥启介）
白色猎人（KEN）
麻辣教师 GTO（村井国男）
全金属狂潮（相良宗介）
羊之歌（高城一砂）
遥远时空中－八叶抄（森村天真）
哆啦 A 梦（骨川小夫）
史上最强弟子兼一（白浜兼一）
Fate/stay night（吉尔伽美什）
交响情人梦（千秋真一）
你是主人我是仆（上杉炼）
命运石之门（桥田至）
Fate/Zero（Archer / 吉尔伽美什）
薄樱鬼黎明录（井吹龙之介）
PSYCHO-PASS 心理测量者（狡啮慎也）
暗杀教室（杀老师）

铃村健一（すずむら けんいち）

出生日期：1974 年 9 月 12 日
出生地：日本新泻县
所属公司：INTENTION
别名：泷川大辅、园村健、中邑勇信、森田昌之
身高：173cm
星座：处女座
血型：A 型

入行经历

铃村健一的入行完全是意料之外。在成为声优之前，作为美食爱好者的铃村健一想成为厨师。成为一名声优的契机是高中时期被朋友邀请一起参加声优的选拔，最后铃村健一成功入选而朋友则落选了。成为了声优的铃村健一从大阪来到了东京，而初到异地的日子也十分艰苦，打工的同时要靠面粉度日。



↑ 2012 年他成立了自己的事务所 INTENTION。家庭事业双丰收的铃村健一一定还会更好。

1994 年，铃村健一在出道作品《超时空要塞 7》中凭借莫利一角获得极高的人气。以此为起点，铃村健一开始演绎不同的角色，磨砺自己的演技，结交众多的好友，一步步走向一线声优的行列。

在铃村健一的声优之路上，有一个人不得不提，那就是坂本真绫。这位人气女声优在动画中与铃村健一多次合作并且以情侣居多，比如扎克斯·菲尔与爱丽丝·盖恩斯巴勒，真飞鸟以及露娜玛丽亚·霍克，黑桐干也和两仪式等等。而坂本真绫本人也于 2011 年 8 月嫁给了铃村健一，促成了声优界一段金童玉女的佳话。

声线特点

铃村健一的声音给人很干净的感觉，通过不同的变化，铃村健一演绎着少年到青年，不同性格的角色。由于声音本身很纯粹，所以可塑性很强。如果放慢语速，放平语调，就可以演绎慵懒欠扁、没心没肺的超 S 王子冲田总悟。而打破平衡就可以扮演感情起伏比较激烈的人物，比如《樱兰高校男公关部》常陆院光。在演出《到另一个你的身边去》的花鸡时，铃村健一用极低的声线、不同的说话方式演出了残忍疯狂的感觉，让人又发现了铃村健一新的可能。

铃村健一同样是全面发展的声优，他与交情深厚的樱井孝宏组成了 DRAMA 界的黄金搭档，并推出了自己的专辑，正式进军歌谣界。

代表作

棋魂（伊角慎一郎）
十二国记（乐俊）
推理之绊（鸣海步）
Macross Zero（工藤真）
真月谭 月姬（远野志贵）
机动战士高达 SEED DESTINY（真·飞鸟）
极道鲜师（泽田慎）
草莓 100%（真中淳平）
樱兰高校男公关部（常陆院光）
银魂（冲田总悟）
驱魔少年（拉比）
地下城与勇士（卡本西斯）
黑子的篮球（紫原敦）
妖精的尾巴（罗格·切尼）
剧场版 空之境界（黑桐干也）
核爆默示录（黑泽遥人）

绿川光（みどりかわ ひかる）

出生日期：1968 年 5 月 2 日
出生地：日本栃木县大田原市
所属公司：青二 Production
别名（马甲）：冰河流、青川辉、黑崎和弥、黑崎和也、春城学幸、ヒロキ
身高：174cm
星座：金牛座
血型：B 型

入行经历

绿川光从儿时就十分优秀。首先，因为声音好听他常常被推荐朗读课文；其次，为了继承家中的产业，他学习成绩名列前茅；最后，为了锻炼自己的能力，他当时任校学生会副会长。如此优秀的绿川光，在《高达》系列播出后，毅然决定放弃从前的一切，尽全力成为一名可以为《高达》这样严肃的动画配音的声优。

高中时，为磨炼自己的演技，绿川光参加了戏剧社。毕业后，他只身来到东京考入青二 Production，并在毕业公演中担任男主角。



↑不挑剔角色，不管是什么作品什么人物都会尽全力去做。优秀的绿川光还在努力。

绿川光的优秀是从一而终的，他为了克服口音问题而刻苦练习，为了良好的沟通而提前来到录音棚和工作人员探讨。他的努力和水平表现在每一次的录音工作中。由于绿川光很少 NG，所以又被称为 MR.PERFECT。

声线特点

绿川光的声音很是神奇。听起来有一些清冷的质感，但往往给人感性的回味。他的角色也往往是看似冷傲孤僻，极其难以接近，却有着淳朴率真的性格。

《高智能方程式》中的新条直辉算是绿川光第一个为人所知的角色。他对人物前后期心里的揣摩体现在人物声音的差异上，这种细腻大胆的处理正是绿川光优秀之所在。而 1993 年的《灌篮高手》成为了绿川光事业的转折点，流川枫这一角色的成功诠释不仅为绿川光带来了大量的粉丝，也奠定了绿川光配音的特色。在此之后，绿川光还为扩展戏路做了许多尝试，在《咎狗之血》《秀逗魔导师》等不同类型的作品中尝试阴险、纯洁、搞笑等不同特质的角色，结果十分出色。

除动画之外，绿川光作为游戏迷，在游戏中配音非常多。另外在 DRAMA 方面态度很开明，绿川光被认为在每个领域都有非常专业的水平。

代表作

高智能方程式赛车（新条直辉）
南国少年奇小邪（新太郎）
足球风云（田仲俊彦）
灌篮高手（流川枫）
真拳传说（真咲泰斗）
新机动战记高达 W（希罗·尤尔）
秀逗魔导士（杰路刚帝士·克雷依威斯）
麻辣教师 GTO（菊地善人）
秋之回忆（三上智也）
四圣兽～圣兽降临篇～（凤凰路卡）
魔法少女奈叶（高町恭也）
AIR（国崎往人）
喜欢就是喜欢（羽柴空）
龙珠改（天津饭）

杉田智和（すぎた ともかず）

出生日期：1980 年 10 月 11 日
出生地：日本埼玉县
所属公司：ATOMIC MONKEY
别名：组长、铁假面、何武者、机动装甲
身高：177cm
星座：天秤座
血型：B 型

入行经历

杉田智和自身就是个资深的宅男。他对 ACG 领域的知识简直广博到惊人的程度。1998 年，这位还是高中生的宅男踏上了声优选拔的道路。但并不是什么都会一帆风顺，第一次杉田智和并没有入选。可是他并没有放弃，他重整旗鼓，努力练习。第二次他成功入选，成为了一位男声优。开心之前这里又有可是，因为公司给他的定位是 DRAMA 男声优。



←杉田智和凭借出色的演技完成了各类人物的塑造，而高超的演技也会让人暂时忘却他曾经是坂田银时的声优。

在配 DRAMA 期间，杉田智和不可谓不郁闷，甚至开始迷茫。但这时中村悠一出现了，作为前辈给了杉田智和安慰和鼓励。这份友谊也一直延续，成为杉田智和最宝贵的财富。

2005 年，重新定位自己的杉田智和遇到了千载难逢的机遇，JUMP 和 SUNRISE 要推出《银魂》动画版，并且招聘声优。资深宅杉田智和沸腾了，他毛遂自荐，抛开那些 DRAMA 声线，用自己的声音去尝试。最终，我们听到的坂田银时就是杉田智和的声音。他曾在 DRAMA 界无名 6 年，却依然执着追求着自己的梦想。

这位 80 后男声优扛起《银魂》的大旗走上了一线男声优之路。

声线特点

杉田智和的声音辨识度极高，经常演绎少年到青年这一年龄段的角色并且通常伴有吐槽属性。让杉田智和火起来的角色无疑是坂田银时，尔后再加上高人气《凉宫春日》系列中的阿虚，杉田智和的定位自然地落到了吐槽系男主角。但与其他的吐槽系声优相比，杉田智和的声音更倾向于“大叔”弱势者一类，角色却往往带有反转。不过由于坂田银时的过度深入人心，杉田智和在其他作品中的配音往往让人有跳戏之感，稍微限制了他的发挥。不过在各类动画中，杉田智和确实有不少亮眼的表现，比如《蜂蜜与四叶草》《咎狗之血》《伯爵与妖精》等。

代表作

人形电脑天使心（本须和秀树）
蜂蜜与四叶草（真山巧）
Kanon（京都动画版）（相泽祐一）
银魂（坂田银时）
凉宫春日的忧郁（阿虚）
AYAKASHI（彼）
Macross F（里昂・三岛）
荒川爆笑团（星）
滑头鬼之孙（鸩）
咎狗之血（KEISUKE）
男子高中生的日常（田畑秀则）
妖狐 X 仆 SS（青鬼院蜻蛉）
K（宗像礼司）
JOJO 奇妙冒险（乔瑟夫・乔斯达）
神奇宝贝 THE ORIGIN（小刚）
火星异种：阿尼克斯 1 号篇（蛭间一郎）

神谷浩史（かみや ひろし）

出生日期：1975 年 1 月 28 日
出生地：日本千叶县松户市
所属公司：青二 Production
别名：HiroC、卡米亚、村上たつや、阿仁谷浩树
身高：167cm
星座：水瓶座
血型：A 型

入行经历

神谷浩史与同龄声优相比算是大器晚成。原因之一就是神谷浩史自身并不想成为一名声优。在高中时期，神谷浩史一直是空手道部的成员，高三引退后，他参加了朋友组建的剧团，并因为扮演剧目《挑战者》的男主角而获得“个人演技奖”。这次意外的获奖让神谷浩史对演绎事业产生了兴趣。高考落榜后，他考上青二 Production 的东京分校，希望学习更多的表演技巧，却发现这里培养的是声优，这一现实给予神谷浩史非常大的打击，但他仍然依靠对表演的热爱坚持了下来。

2006 年，神谷浩史接到了《蜂蜜与四叶草》中竹本佑太的角色。完美诠释这一角色让他的演技得到好评，带来了大量粉丝。不过同年，配音工作未完成的情况下神谷浩史发生了车祸，不得不找人代替。

生死攸关后，神谷浩史迎来了事业的转折点。2007 年，《再见绝望先生》《高达 00》两部作品让神谷浩史家喻户晓，并于 2008 年拿下自己第一个声优奖。之后就更加一帆风顺，新房昭之将其视为自己的御用声优并将《化物语》的主角阿良良木历交给他；同时《夏目友人帐》的主角夏目贵志也被神谷浩史收入囊中。两部热番让神谷浩史登上了事业的巅峰。



←神谷浩史非常喜欢声优行业，不止一次地表明其终极梦想就是一辈子做声优。

声线特点

神谷浩史的声音柔和干净，带有一丝女性的特质。音域较高使得声音听起来似乎是透明的。神谷浩史的声音变化很强，但由于辨识度很高，所以不是很难辨认。用原本的高音域，神谷浩史可以演绎干净清亮的少年音比如夏目贵志；较为高贵女性化的声音比如提耶利亚 · 厄德；表面纯真实则腹黑的折原临也等。而跨到低音域，富有磁性的嗓音可以演绎成熟的特拉法尔加罗。除此之外，还有搞笑的企鹅，吐槽的阿良良木历，帅气的夜斗，等等。神谷浩史的演技可谓全面发展，十分出色。

代表作

杀戮都市（北条政信）
蜂蜜与四叶草（竹本祐太）
机动战士高达 00（提耶利亚 · 厄德）
再见绝望先生（糸色望、糸色命、久米田康治）
夏目友人帐（夏目贵志）
海贼王（特拉法尔加 · 罗）
化物语（阿良良木历）
无头骑士异闻录（折原临也）
Angel Beats!（音无结弦）
迷糊餐厅（相马博臣）
幻想嘉年华（间桐慎二）
青之驱魔师（梅菲斯特 · 菲雷斯）
黑子的篮球（赤司征十郎）
进击的巨人（利威尔）
野良神（夜斗）

石田彰（いしだ あきら）

出生日期：1967 年 11 月 2 日
出生地：日本爱知县
所属公司：PEERLESS GERBERA
别名：AKIRA，あさん，彰彰，石头
身高：163cm
星座：天蝎座
血型：O 型

入行经历

石田彰在声优界是传奇般的存在，但成为传奇的过程却很平凡。大学之前，石田彰从未想过要成为一名声优，甚至第一次考试落榜后产生了演戏剧的念头。但努力过后，他在第二年考上了日本大学艺术学部，一年级时接受了声优培训。大三时，结束培训期的石田彰在其第一家经纪公司 MAUSU PROMOTION 的前身江崎 Production 附属艺人养成所进行工作和学习。毕业后，石田彰正式成为了声优。



↑男女通吃，各有特色。石田彰不仅是动漫迷的偶像，同时也是许多后辈们努力的目标。

在积累人气阶段，石田彰与其他声优一样，接手酱油型的角色，录制 DRAMA。凭借出色的演技和先天的音色优势，石田彰一步一步，脚踏实地迈向一线声优。

石田彰出道已经 20 余年，仍然稳居一线声优，人气也一直很高，即使其角色再怎么受欢迎，对声优本身来说也是十分罕见的情况。2009 年，石田彰离开前事务所经历了 3 年的自由身生活，2012 年加入新东家 PEERLESS GERBERA。现在的石田彰几乎没有接手主役的角色，其本人也声称将淡出大家的视野，实在是一大损失。

声线特点

石田彰的声线十分中性，音质柔软清亮，有一种华丽优雅的感觉。而音域上的广度让他的高音区可以与女性媲美，这也让他成为极少数的可以配女性角色的男声优。

由于石田彰如此特别的音色，所以他的角色大多数都具有中性美。并且十分擅长高姿态的演技，比如《EVA》中的渚薰，那种无邪和暧昧的结合加上俯视一切的态度让其在很短的出场时间内获得极高的人气。而我爱罗的低沉冷酷和桂小太郎的呆傻帅气又展现了石田彰完全不同的一面。

女性角色方面，石田彰接触过老奶奶、主妇、小妹妹等各个年龄段的人物，最为人知的应该是《美少女战士》中的鱼眼爱将，石田彰将那种妖娆和魅惑演绎得淋漓尽致却让你丝毫觉察不出这是一个男性声优，功力不可谓不深。

代表作

幻想魔传最游记（猪八戒、天蓬元帅）
机动战士高达 SEED（阿斯兰·萨拉）
推理之绊（艾斯·拉塞佛德）
火影忍者（我爱罗）
遥远时空中－八叶抄－（安倍泰明）
吟游默示录（石月直司）
银魂（桂小太郎）
NANA（冈崎真一）
夏目友人帐（名取周一）
Fate/Zero（雨生龙之介）
未来日记（秋濑或）

小野大辅（おの だいすけ）

出生日期：1978 年 5 月 4 日
出生地：日本高知县
所属公司：MAUSU PROMOTION
别名：ONOD、中本伸辅
身高：174cm
星座：金牛座
血型：O 型

入行经历

小野大辅高中毕业后，到东京学习了电影制作。由于提出的企划作品十分差，他转而以表演者的身份参与其中。在大学二年级时，小野大辅获得了一次顶替配音人员的机会。他的声音让共同工作的人赞不绝口，纷纷鼓励他向声优发展。从此小野大辅走上了声优道路。

2002 年，结束培训签约 MAUSU PROMOTION 的小野大辅正式出道。与其他声优一样，无名的他只能在作品中饰演非固定的小人物。

2005 年的《AIR》是小野大辅第一次担当男主角。但真正让他深入人心的要算 2006 年的《凉宫春日的忧郁》，在这部作品中对古泉一树的成功演绎真真正正地让他打开了知名度。在《凉宫》之后，小野大辅向着一线声优迈进，而《黑执事》TV 版的塞巴斯蒂安正是扶其直上的青藤。塞巴斯蒂安完美腹黑的形象为小野大辅赢得一大票粉丝，这一角色也让小野大辅在 2010 年第一次获得了声优奖。



↑有着出色的实力的同时，帅气的外貌给小野大辅加分不少。这让他在唱片、DRAMA 等领域也有着不俗的表现。

声线特点

小野大辅的声音很低，这种声线让他的声音听起来十分稳重并且富有磁性。与其他男低音声优相比，小野大辅在音质上没有很高的辨识度，但是其声音的可塑性极强。这种可塑性不仅弥补了其音域不宽的不足，而且更加体现了改变声音时的技巧，让小野大辅的辨识度瞬间提高。

虽然拥有迷人的声线，小野大辅本身对角色的揣摩和细腻的演绎却是其成功的最主要因素。小野大辅习惯用语速和声线高低的变化来表达人物的情绪状态，表达出角色声音中蕴含的情感，让人物冲出二维层面，在各个方面都鲜活起来。

由于小野大辅的角色很多都是外表美型内在却十分诡异或行为奇怪的帅哥，所以大家戏称小野大辅“恶心帅”。其实这个词是当初小野大辅为了形容古泉一树想出来的，被人称呼自己之后就变得很消沉。这种乌龙事件让人觉得小野大辅实在是太可爱了。

代表作

Air(国崎往人）
凉宫春日的忧郁（古泉一树）
寒蝉鸣泣之时（赤坂卫）
黑执事（塞巴斯蒂安 · 米卡利斯）
幻影少年（二阶堂昶）
海猫鸣泣之时（右代宫战人）
无头骑士异闻录（平和岛静雄）
白熊咖啡馆（大羊驼）
K（夜刀神狗朗、日高晓）
进击的巨人（艾尔文 · 史密斯）
小镇有你（风间恭辅）
JOJO 的奇妙冒险: 星尘斗士(空条承太郎）

樱井孝宏（さくらい たかひろ）

出生日期：1974 年 6 月 13 日
出生地：日本爱知县
所属公司：INTENTION
别名：マイケル田中、樱 13、王子、Sakura、13 公主、考哥
身高：176cm
星座：双子座
血型：A 型

入行经历

樱井孝宏的入行经历很是传奇。初中时期的樱井孝宏非常调皮，为了取暖，他将酒精倒在实验室的桌子上并点起了火，引发了火灾报警装置。闻讯而来的老师见到这一幕将樱井孝宏好好地收拾了一顿。而樱井孝宏为了报复在国文课上大声夸张地朗读课文，被老师评价为念得跟声优一样。这句话给樱井孝宏留下了声优就是小孩子都可以做的轻松工作的印象。所以高中毕业后，为了轻松过活，樱井孝宏进入了东京的声优培训学校，学习时才发现声优需要高超的专业技能。



←樱井孝宏蝉联"腐女最想嫁的声优"宝座。除了本人很帅气之外，超神的演技做出了很大贡献。

出道后，樱井孝宏稳步发展，大红的角色和酱油类角色都有，凭借演技和 DRAMA 上积累的人气，樱井孝宏很快就火了起来，还被冠以"石田彰接班人"的称号。

2005 年，樱井孝宏凭借《最终幻想 7·圣子降临》的克劳德一角踏上星光大道。

声线特点

樱井孝宏的声音很少年，带有贵族气质，柔和的声线加上低沉的嗓音充满了磁性。总的说来很有辨识度。虽然音域不算广，角色大多是绅士帅气的青年。但是高音区和低音区呈现出完全不同的特质。樱井孝宏正常的少年嗓音很干净，给人一种坚定的感觉。而高音区就会变成一种让人觉得没有主见，游移不定的音调。低音区的樱井孝宏经常饰演城府很深的反派角色，声音会变得很绅士。

樱井孝宏的演技是出了名的好，可以驾驭各类角色。但为人津津乐道的是哭泣、喘息一类很难掌握的部分都处理得很细腻。三木真一郎作为樱井孝宏的前辈劝他进入 DRAMA 界，结果就是腐女们迎来了一位巨星。

代表作

新撰组异闻录（山崎烝）
今天开始做魔王！（涩谷有利）
驱魔少年（神田优）
零之使魔（基修·杜·格拉蒙）
怪化猫（卖药郎）
Code Geass 反叛的鲁路修（枢木朱雀）
破天荒游戏（亚尔赛德）
源氏物语千年纪 Genji（光源氏）
无法逃离的背叛（鲁卡·库洛斯桀利亚）
滑头鬼之孙（首无）
黑执事 Ⅱ（克洛德·浮士德）
妄想改造人改藏（胜改藏）
白熊咖啡厅（白熊）
三人行必有我妹（帝野将悟）
只要你说你爱我（黑泽大和）
心理测量者（槙岛圣护）
狗与剪刀的正确用法（春海和人）

中村悠一（なかむら ゆういち）

出生日期：1980年2月20日
出生地：日本香川县
所属公司：SIGMA SEVEN
别名：N村、ゆうきゃん
身高：175cm
星座：双鱼座
血型：B型

入行经历

初中时期的中村悠一很喜欢译制片，出于想为译制片配音的愿望，中村悠一立志想要成为声优。高中毕业后，中村悠一来到东京，进入代代木动画学院学习。毕业后进入现在经纪公司的前身东京DRAMAHOUSE成为了一名声优。



←由于深厚的旁白功底，在电视节目或广告上也可以听到中村悠一的背景音，并且在DRAMA和朗读CD上也有着不错的表现。

2001年出道的中村悠一，在最初的四年间只接到旁白解说或龙套角色。这虽然带给了他深厚的台词功底和愈发熟练的演技，但收入的现实让他不得不在做声优的同时打着零工。

从2006年开始，中村悠一的事业开始上升，接到了主役和重要的角色，比如阿部隆也。而2007—2008年可以说是中村悠一爆发的一年，早乙女阿鲁特、冈崎朋也、格拉汉姆等热番主要角色给中村悠一带来人气的同时，也将他送上事业的一个新台阶。

2008年之后，中村悠一尝试了一些具有挑战性的角色，比如女装癖的月宫林檎，《荒川爆笑团》中一人分饰三组角色等。

2012年，声优界依旧延续着中村悠一的热度，这一年他主役了《妖狐x仆SS》《冰菓》《夏雪密会》等热番。也是从这一年，中村悠一的事业进入稳定期，每一年都会担当一定的主役和主要角色。

声线特点

中村悠一的声线很男人，也有人评论说“性感”。虽然主要出演年龄段10-20岁的角色，但是类型却十分丰富。中村悠一的声音辨识度不错，可塑性也很强。外形俊美内在冰冷的美男子、举止轻浮表情浮夸的配角、热血派正能量的少年、冷静聪明的智者等都是中村悠一经常接到的类型。而较少用到的高音可以诠释无能懦弱的废柴，低音可以诠释冷酷残忍的杀手。在中村悠一的声音中总可以找到粗鲁并温柔的一面。所以演绎并不率直的角色居多。

另外，中村悠一在声优界人缘不错，尤其与杉田智和交好，两人在对方困难时相互开导，互相帮助，是真正的患难朋友。在中村悠一一些角色的处理上，可以看到杉田智和的影子，反之亦然，常常切磋演技的两人果真是齐头并进。

代表作

王牌投手振臂高挥（阿部隆也）
CLANNAD（冈崎朋也）
MACROSS F（早乙女阿尔特）
妖精的尾巴（格雷·佛尔帕斯塔）
好想告诉你（真田龙）
我的妹妹哪有这么可爱！（高坂京介）
罪恶王冠（恙神涯）
世界第一初恋（羽鸟芳雪）
冰菓（折木奉太郎）
恋爱与选举与巧克力（大岛裕树）
月刊少女野崎同学（野崎梅太郎）

坂本真绫（さかもと まあや）

出生日期：1980 年 3 月 31 日
出生地：日本东京都板桥区
所属公司：FORTUNEREST
别名：マーヤ（Maaya）、铃村真绫
身高：155cm
星座：白羊座
血型：A 型

入行经历

坂本真绫的父亲是舞台照明家坂本义美。在他的影响下，坂本真绫从小就对表演产生了浓厚的兴趣。坂本真绫 8 岁时就加入知更鸟剧团，以童星的身份出道了。而她 12 岁那年在 OVA《小小双胞胎》中的表演是她首次接触声优。



←虽然有实力，但坂本真绫却并不是全能型的声优，少女系的角色很容易让她显得没有辨识度。

初中时的坂本真绫主要参与译制片的吹替工作，虽然年纪还很小，但她以专业声优的状态和质量完成了惊人数量的作品。直到现在，坂本真绫仍然在译制片领域活跃着，并且担任娜塔莉·波特曼的专用吹替。

1996 年《圣天空战记》中的女主角神崎瞳是坂本真绫在电视动画领域第一个为人所知的角色。比起作品的成功，这部作品更大的意义是让坂本真绫遇到了自己的伯乐，该片的音乐监督菅野洋子。认识菅野洋子不仅让坂本真绫畅通无阻地进军歌谣界，并且对其声优事业也是有百利而无一害。

现在的坂本真绫，除了声优领域，还在歌谣界、歌剧界，作为歌手、演员、词曲创作人活跃着。同时她还是电台主持、随笔作家等等。坂本真绫因为她多领域的活跃被称为“才女”。

声线特点

坂本真绫的嗓音很清新，有些偏向少年音，男声女优的特质让坂本真绫在角色选择上有更多的可能。在女性角色方面，坂本真绫往往接到具有少年特质，内心强大的角色，比如藤冈春绯、两仪式都属于此类。坂本真绫稍微低沉沙哑的女音配此类角色让人觉得很清新又惊人地合适。而少年角色在坂本真绫的演绎下带有一种先天的贵族感，不会觉得丝毫的违和。夏尔·凡尔多姆海恩的成功演绎让坂本真绫的人气扶摇直上。可以说坂本真绫在声优界的人气与其所配角色的高人气是分不开的。

与朴璐美那种热血少年音不同，坂本真绫的声线变化不大，也很少演绎情绪化的角色。她更擅长用平稳的语速和音调表现极其细微的细节。

代表作

圣天空战记（神崎瞳）
CLOVER（素）
翼神传说（美岛玲香）
机动战士高达 SEED DESTINY（露娜玛丽亚）
飞跃巅峰 2（拉璐可·梅鲁克·玛尔）
最终幻想Ⅶ·圣子降临（爱丽丝·盖恩斯巴勒）
樱兰高校男公关部（藤冈春绯）
荒川爆笑团（小珊）
伪物语（忍野忍）
PSYCHO-PASS 心理测量者（王陵璃华子）
攻壳机动队入门 ARISE（素子）
空之境界系列（两仪式）
新世纪福音战士剧场版（真希波）

川澄绫子（かわすみ あやこ）

出生日期：1976年3月30日
出生地：日本东京都
所属公司：大泽事务所
别名：小绫、绫姐
身高：157cm
星座：白羊座
血型：B型

入行经历

川澄绫子出生时是早产儿，在体重低于正常儿体重的状况下，小川澄绫子的情况非常危险。幸运的是她十分健康，而且这最险的一节似乎抵消了其后的灾难。在川澄绫子已经经历的人生中再没有遇到过较大的挫折。



←靠着高低音的转换，川澄绫子呈现出不同年龄段、不同性格的角色。

因为憧憬声优岩田光央，川澄绫子进入了大泽事务所。作为获得过SME声优大赛中得到代代动画学院奖的声优，川澄绫子在动画出道前就已经担任了广告的旁白。实力上毋庸置疑的川澄绫子饰演过许多不同类型的角色，但她似乎与百合有着不解之缘。不只是因为她是百合三神作《神无月巫女》中姬宫千歌音的声优，更因为她与后辈能登麻美子的亲密关系。仍然未婚的川澄绫子曾经向能登麻美子提议如果退休后还没有结婚就一起生活吧，能登麻美子很开心地同意了。而她的好友生天目仁美、伊藤静等也是百合界的大人物。

花泽香菜更因为尊敬川澄绫子而成为了全职声优并加入大泽事务所。

声线特点

川澄绫子的声线十分多变，她可以适应各种女性角色。无论幼女、少女、恶女、美女、搞笑的、纯情的、傲娇的、严肃的等等，都可以驾驭。但是川澄绫子最为人所熟悉的声线还是那种强势甚至带点高傲的，充满了自信和坚定的女王音。她的代表角色《Fate》中的Saber就是这一类，川澄绫子原本的声音听上去就是那种永远会大你几岁的姐姐。

川澄绫子活跃在萌系、美少女系、深夜向的动画居多。但两部人气作《Fate》《神无月巫女》就让她尽人皆知，赢得不仅是宅男更有许多女漫迷的喜爱。川澄绫子自身声音功不可没，但人物魅力更是势不可挡。

代表作

头文字D（茂木夏树）
星界的纹章（拉斐尔）
魔力女管家（安藤麻幌）
青出于蓝（樱庭葵）
混沌武士（风）
神无月的巫女（姬宫千歌音）
灼眼的夏娜（吉田一美）
Fate/stay night（Saber）
交响情人梦（野田惠）
初瓣（一之濑野乃）
我的狐仙女友（源千鹤）
女皇之刃（流浪战士蕾娜）
潘朵拉之心（艾莉丝）
大神与七位伙伴们（鹤谷通）
JOJO的奇妙冒险（艾莉娜）
旋风管家！ Cuties（天王州雅典娜）
风云维新大将军（服部雾子）
甘城光辉游乐园（莫夫路）

钉宫理惠（くぎみや りえ）

出生日期：1979 年 5 月 30 日
出生地：日本大阪府
所属公司：I'm Enterprise
别名：くぎみー、くぎゅ、钉钉さま
身高：159cm
星座：双子座
血型：B 型

入行经历

钉宫理惠高中时期曾经参加了学校的广播社，通过麦克让全校听到自己的声音是她认为最有趣的事。再加与十分喜爱的故事相比，广播显得十分无聊，所以她才会想要成为一名声优。

钉宫理惠在 1997 年日本播音演技研究所主板的 SUMMER SCHOOL 上获奖，让她进入了如今的经纪公司。



↑ J.C.STAFF 习惯于用人唯贤。所以从第一次成功合作后，钉宫理惠几乎成了 J.C.STAFF 的御用声优。

钉宫理惠事业上的成功离不开 J.C.STAFF 的帮助。著名的“钉宫四萌”全部出自 J.C.STAFF，这四个角色不仅让钉宫理惠跻身于一线女声优的行列，还直接导致了“钉宫病”的流行，成为一段时期宅领域的现象。钉宫理惠也被定位为适合傲娇属性角色的声优。

声线特点

钉宫理惠的声线十分特别，是最好辨识的女声优之一。她说话时伴有音调颇高的鼻音，并且声音会在鼻子停顿一下，使声音本身有一种慵懒傲娇的感觉。再加上其自身音色的柔和圆润，使钉宫理惠的声音听上去很温柔很舒服。

钉宫理惠有着标准的萌音，虽然也反串过《钢之炼金术师》，也配过三无少女，但最为人所知的还是她的傲娇少女角色。这些少女角色就是带有很别扭的性格，表现为口不对心的傲娇。高傲时的高音域和害羞时的鼻音，十分适合钉宫理惠来表现。甚至钉宫理惠的粉丝形容她的招牌人物就是“傲娇贫乳双马尾”。

钉宫理惠不是传统的“萝莉声优”，虽然没有熟女、大姐姐类的角色，但少年角色的表现仍十分亮眼。2008 和 2009 两年连续获得声优赏，充分证明了钉宫理惠的人气和能力。

代表作

钢之炼金术师（阿尔冯斯·艾尔利克、凯瑟琳·爱尔·阿姆斯特朗）
灼眼的夏娜（夏娜）
银魂（神乐）
零之使魔（露易丝·法兰西斯·露·布朗·杜·拉·瓦利埃尔）
旋风管家（三千院凪）
龙与虎（逢坂大河）
隐王（六条壬晴 ）
圣母在上 4th season（松平瞳子）
天才麻将少女（片冈优希）
百花缭乱武士少女（真田幸村）
偶像大师（水濑伊织）
龙之界点（萝丝）
女神异闻录 4（久慈川理世）
绯弹的亚里亚（神崎·H·亚里亚）
直笛与双背带书包 Do（宫川敦美）
潜行吧！奈亚子 W（莲太）
漫画家与助手（黑井濑奈）

花泽香菜（はなざわ かな）

出生日期：1989 年 2 月 25 日
出生地：日本东京都
所属公司：大泽事务所
别名：香菜、KANA
身高：156.7cm
星座：双鱼座
血型：AB 型

入行经历

花泽香菜是一个童星，从幼儿园开始就参加了综艺节目和电视剧的录制。14 岁就第一次担任声优，高中三年级就成为了主役。但这时的香菜只是兼职声优，并不是固定的职业选择。转折点是 2006 年，香菜十分敬仰和尊敬的川澄绫子建议她将声优作为全职职业。于是，花泽香菜加入了川澄绫子所在的大泽事务所，正式以声优身份出道。

出道后，花泽香菜的星途一片坦荡。当歌手，当演员，当声优，一样不落。仅出道三年，花泽香菜就凭借《化物语》中千石抚子一角获得极大人气。而歌唱和表演领域的成功无疑也推进了其声优事业。



←作为声优界的女劳模，花泽香菜几乎让自己出现在了每一部新番中。香菜的黑历史"兵库北"也因这种如日中天的人气而广为传播。

声线特点

花泽香菜的声音不是很特别，但是听上去很悦耳，有一种柔软温暖的感觉，可以说是以个人风格而非演技闻名的声优。花泽香菜由于自身是演员，所以和一般声优不同，她喜欢用自然声而非假声配音。她的角色也大多是平实而不做作的。但这不意味着她不会假声配音，花泽香菜也可以配出很夸张的萌音。

花泽香菜一炮而红后，人气热度一直没有下降，担当了大量主角或主要角色的声优。虽然她出道不算早，但是基本上与大牌声优都合作过。这种难得的经历让花泽香菜可以在实践中学习，而川澄绫子作为同事务所的长辈也常常给予她指导，让她的演技突飞猛进。

虽然花泽香菜的声音很治愈，但身为女声优劳模的花泽香菜其实有一些 S 体质，在多领域发展的高压和忙碌日程下反而觉得很充实很开心。

代表作

月面兔兵器米娜（羽蝉奈琉）
出包王女（结城美柑）
化物语（千石抚子）
小鸠（花户小鸠）
会长是女仆大人（花园樱）
Angel Beats!（立华奏）
海月姬（仓下月海）
只有神知道的世界（汐宫栞）
我的妹妹哪有这么可爱！（五更琉璃）
命运石之门（椎名真由理）
萝球社（凑智花）
迷茫管家与懦弱的我（坂町红羽）
罪恶王冠（筱宫绫濑）
最终流放－银翼之法姆－（艾儿薇丝·汉弥尔敦）
黑岩射手（黑岩射手）
PSYCHO-PASS 心理测量者（常守朱）
言叶之庭（雪野百香里）
魔法科高中的劣等生（七草真由美）
东京食尸鬼（神代利世）

堀江由衣（ほりえ ゆい）

出生日期：1976 年 9 月 20 日
出生地：日本东京都葛饰区
所属公司：VIMS
别名：ほっちゃん（小名）
身高：155cm
星座：处女座
血型：B 型

入行经历

堀江由衣二年级时，就因为岛津冴子在《搞怪拍档》中演绎的由里而对声优职业产生了向往。但由于年纪太小，所以只是憧憬着想象着而已。长大后，由于家人的压力堀江由衣高中毕业后进入短大的文学系学习。一年后，她发现了声优杂志创刊号上招募声优的消息，于是决定要去参赛。结果从 3000 多考生中脱颖而出，成为 5 名合格者之一。



↑堀江由衣并不想永远只做青春美少女，她不停地挑战着自己，用不俗的声音表现和人物塑造证明了出色的实力。

出道后的堀江由衣前期接到的都是美少女系或萌系的作品，加上本人十分可爱的外表，很容被定位成没有演技的偶像声优。所以每一次和名监督合作的机会她都会十分努力并主动选择女性向的作品。慢慢地，她的演技得到了认可。

作为声优御三家之一的堀江由衣与田村由加利关系很要好，称呼田村由加利的父母为“义父”“义母”。另外，由于可爱的形象和性格，她在男声优中十分有人气。

声线特点

堀江由衣的声线非常甜，尤其在发“a”结尾的音时十分明显。甜而不腻，单纯可爱的声音让她十分适合青春活泼的少女角色。堀江由衣的少女角色通常有些天然呆，傻傻的，让人生起无限的保护欲。软软嫩嫩的声音充满了情绪，而起伏的声调带动情绪的起伏，让整个人物灵动起来。

虽然声线的变化不大，但堀江由衣凭借出色的演技尝试了许多不同种类的角色，如《无限之未知》中梢的歇斯底里和痛苦，《海猫鸣泣之时》中右代宫真里亚的诡异和病娇。2010 年，得到肯定的堀江由衣获得了声优赏。偶像与实力兼具的她会带来更多精彩的角色。

代表作

纯情房东俏房客（成濑川奈留）
水果篮子（本田透）
妹妹公主（咲耶）
Kanon（东映版）（月宫亚由）
初音岛（白河小鸟）
甜心战士（如月甜心）
零之使魔（谢丝塔）
少女爱上姐姐（宫小路瑞穗）
寒蝉鸣泣之时解（羽入）
初音岛 Ⅱ（朝仓由梦）
龙之塔～乌鲁克之盾～（法蒂娜）
海猫鸣泣之时（右代宫真里亚）
天才麻将少女（福路美穗子）
化物语（羽川翼）
滑头鬼之孙（及川冰丽）
妖精的尾巴（夏露露）
龙之界点（玛露卡）
黑白小姐（黑白小姐）
漆黑的子弹（天童木更）
RAIL WARS！（饭田奈奈）

林原惠美（はやしばら めぐみ）

出生日期：1967 年 3 月 30 日
出生地：日本东京都北区
所属公司：WOOD PARK OFFICE
别名：林原惠、声优女王
身高：155cm
星座：白羊座
血型：O 型

入行经历

林原惠美是日本第三次声优浪潮的主力声优，是全世界动漫迷们公认的声优天后，她的每一个角色几乎都是不容错过的经典。并且她还开创了女声优参与歌唱活动的先河。从 20 世纪 80 年代林原惠美出现在我们视野中到现在，她的成就地位和影响力依旧无人能及，她既是目标也是叹息之壁。



←虽然林原惠美现在主张将机会留给年轻人，很少主役，但只要有她在，就总会让动画发出亮点。

林原惠美原本并不想成为一名声优，她的愿望是作一名护士，没想到却造就了一段传奇。其实，小学时的林原惠美就在参加《银河铁道 999》相关的活动时，代替池田昌子演出了梅德尔这一角色，与声优结下了不解之缘。而长大后，林原惠美进入日本播音演技研究所学习，一路顺风地成为了一名声优。

作为声优的林原惠美不仅在配音工作上严格要求，其他细节也十分有原则。比如声优在人前的表现不应该损害动画形象的印象，和没有规矩的粉丝没必要搞好关系，等等。作风直爽而帅气。

声线特点

林原惠美偏冷的声线辨识度非常高，她在配音时也很少改变自己声音的特点。林原惠美是用细微的声音上的差别演绎了不同类型的人物。她可以演绎性格火爆的武藏，热血活泼的丽娜因巴斯，冷傲的恐山安娜，三无少女凌波丽，慵懒性感的菲，等等。这些人物的差别可能只在一个鼻音或稍微的语调起伏上。这和林原惠美在配音前仔细地琢磨并进入角色是分不开的。林原惠美曾经在采访中说，配第一个凌波丽和第二个凌波丽时感情是不一样的。而这样一个角色两种诠释的动画还有《名侦探柯南》中的灰原哀，《星际牛仔》中的菲。曾经她用轻柔得几乎缥缈的嗓音创造了永远的女神凌波丽，而菲轻哼的一个鼻音就塑造了慵懒性感的形象创造了历史。

所谓百变女王，说的就是林原惠美。

代表作

魔神英雄传（忍部火美子）
机动战士高达 0080: 口袋里的战争（克莉丝汀娜·玛肯吉）
乱马 1/2（女乱马）
macross plus(露西）
碧奇魂（藤宫红叶）
秀逗魔导士（莉娜·因巴斯）
新世纪福音战士（绫波丽）
神奇宝贝（武藏）
超魔神英雄传（忍部日美子）
万能文化猫娘（夏目温子）
星际牛仔（菲·瓦伦丁）
名侦探柯南（灰原哀 / 宫野志保）
通灵王（恐山安娜）
羊之歌（高城千砂）
花牌情缘 2（樱泽翠）
监督不行届（ロンパース）

能登麻美子（のと まみこ）

出生日期：1980 年 2 月 6 日
出生地：日本石川县金沢市
所属公司：大泽事务所
别名：麻美麻美、麻美姐
身高：162cm
星座：水瓶座
血型：O 型

入行经历

能登麻美子受到弟弟们的影响而了解漫画，由于老家是书店的关系，小时候的能登麻美子几乎与书为伍，形成了内向害羞的性格。高中毕业后她进入了代代木动画学院学习，由于声音十分有特色，学成后直接进入大泽事务所实习。



↑能登麻美子拥有柔柔细细的仿佛耳语的声线，不仅听起来很舒适，还有着能让周围环境都沉稳下来的治愈感。

在同事务所前辈的帮助下 1998 年出道的能登麻美子凭借自己独特的嗓音和华丽的外表很快在声优界站稳脚跟。2005 年，她通过饰演阎魔爱获得极高的人气，成为了人气女声优。

能登麻美子本身的性格也十分温柔，这一点受到很多女同事的喜爱，爆发出满满的百合感。生天目仁美曾经公开宣布喜欢能登麻美子并发送过形同夫妻的短信，而同事务所的渡边明乃和川澄绫子都声称能登麻美子是自己的。甚至在《草莓棉花糖》录制时发生了川澄绫子和生天目仁美要能登麻美子坐到她们腿上的争夺战。

而柿原彻也也曾经开玩笑说与能登麻美子结婚了，闹了很长一段时间的绯闻。

声线特点

在辨识度上，能登麻美子绝对可以排入女声优的前几名，在演绎角色时也几乎不会改变自己的音色。由于声音自身的特点，所以常为神秘、冷静或是柔弱的少女角色配音。但遇到强气的角色时，也会爆发出愤怒发狂的演技，展现出另外一面。能登麻美子可以给人直达人物内心的感觉是其最大的魅力。

这一魅力不仅体现在做声优，在唱歌或旁白时能登麻美子也是一样，用软软的治愈的声线给人安宁平稳的治愈感。

代表作

全金属狂潮（风间信二）
成惠的世界（七濑成惠）
暗与帽子与书之旅人（东叶月）
A15 系列（生田美月）
妄想代理人（鹭月子）
圣母在上（藤堂志摩子）
草莓 100%（东城绫）
草莓棉花糖（安娜　科波拉）
地狱少女（阎魔爱）
魔女之刃（天羽雅音）
CLANNAD（一之濑琴美）
乃木坂春香的秘密（乃木坂春香）
零之使魔～三美姬的轮舞～（蒂法妮娅）
空罐少女（耶儿 / 艾伊露）
好想告诉你（黑沼爽子）
快盗天使双胞胎（神无月葵）
滑头鬼之孙 千年魔京(羽衣狐 / 山吹乙女）
魔力家族（绯莉琪坦）
神不在的星期天（疤面）
龙娘七七七埋藏的宝藏（不义雪姬）
斩・赤红之瞳！（希尔）

日笠阳子（ひかさ ようこ）

出生日期：1985 年 7 月 16 日
出生地：日本神奈川县
所属公司：I'm Enterprise
别名：よっさん、よっちゃん
身高：157cm
星座：巨蟹座
血型：A 型

入行经历

日笠阳子的入行很像追星行为，因为《美少女战士》和《新世纪福音战士》中三石琴乃不同的表现实在是太棒了，所以想要成为一名声优。高中毕业后考取了日本播音演技养成所，并在学成后进入其旗下事务所。

2007 年通过《素描簿》的根岸水面出道，虽然充满元气但是萌度却被主役花泽香菜秒杀。于是 2008 年打了一年酱油。2009 年《轻音少女》的秋山澪让日笠阳子真正红起来，从此走上了主役大多是黑长直的不归路。



↑演唱方面，尾音上扬是日笠阳子的标志。她的歌声干脆而有力，演唱了许多动画的 ED 和角色歌。

成名后的日笠阳子在广播、电视节目等公开场合表现出了无下限的搞笑兼大叔属性。更因为偶尔的暴走被人猜想以前是否为不良少女。甚至有人猜想是因为日笠阳子自身形象的原因导致了《轻音少女》第二季中秋山澪被删减戏份。

声线特点

日笠阳子拥有着强力明亮的女中音，经常扮演强势帅气的女性角色。碰到外在强势内在少女的角色时意外地有萌点。由于秋山澪的强大影响力，日笠阳子在一段时期内只能接到黑长直类型的角色。而《妄想学生会》中的会长天草筱更是与日笠阳子本人惊人地契合，使得她之后的黑长直角色都会被粉丝们冠以“会长”的称号，并伴有会讲无厘头段子等设定。另外，由于被定位到少女向或服务向动画，日笠阳子与大部分新生代女声优关系都不错。自创搞笑句“てへぺろ”在朋友间广为传播。

代表作

轻音少女（秋山澪）
圣痕炼金士（桂木华）
最后的大魔王（服部绚子）
妄想学生会（天草筱）
世纪末超自然学院（神代玛雅）
IS〈Infinite Stratos〉（筱之之箒）
萝球社！（永冢纱季）
这样算是僵尸吗？（瑟拉芬）
如果高中棒球的女经理人读过杜拉克的管理学的话（川岛南）
恶魔高校 D×D（莉雅丝·吉蒙里）
妖狐 X 仆 SS（雪小路野蔷薇）
法外制裁者（樱小路樱）
Campione 弑神者！（艾丽卡·布朗特里）
弹丸论破：希望的学园和绝望的高中生（雾切响子）
银河机攻队 Majestic Prince（钉宫桂）
战姬绝唱 Symphogear G（玛利亚·凯尊武娜·伊娃）
如果折断她的旗（英雄崎凛）
愚者信长（贞德·辉夜）
M3~其为黑钢~（破先艾米露）

水树奈奈（みずき なな）

出生日期：1980 年 1 月 21 日
出生地：日本爱媛县新居滨市
所属公司：SIGMA SEVEN
别名：近藤奈奈
身高：153cm
星座：水瓶座
血型：O 型

入行经历

水树奈奈的父母以经营卡拉 OK 教室为生，所以自儿时起水树奈奈就想要成为一名歌手。5 岁时，水树奈奈的父亲就开始教会她如何唱歌并每天练习。初中二年级时，水树奈奈在“濑户内卡拉 OK 歌谣赛对抗赛十周年纪念全国大赛”上获得冠军。一位很欣赏她的评委邀请她毕业后到东京发展。



↑作为少数的歌唱事业如此成功的声优，水树奈奈在声优事业上的努力显得尤其难能可贵。

水树奈奈高中时，声优成为了热门。为了她的发展，事务所建议她尝试一下声优。于是高二时的水树奈奈进入了代代木动画学院声优科学习。毕业时由于学业优秀、品行端正，得到了“堀越赏”，成为草彅刚之后以艺能科毕业而获得该奖赏的第二人。

水树奈奈在音乐上的成就远远大于其在声优界的成就。其作为声优的人气一大部分是由音乐贡献的。

声线特点

作为声优御三家之一，水树奈奈无疑是以少女角色见长。音色上虽然不及其他声优有辨识度，但是常年的歌唱功底让水树奈奈的声音充满了变化性，并且底气十足，在声音的爆发力上数一数二。充分发挥这些特质，水树奈奈大多数的角色都是元气的少女，比如奈叶。

除此之外，水树奈奈还十分擅长模仿童音，所以经常接到小女孩的角色，比如亚里亚。而《南家三姐妹》中的南冬马是水树奈奈的一大突破，稍粗的低音区嗓音带给了角色正太的特质。

水树奈奈平均每年都会有几部主役的动画，在有限的选择内她不断地挑战新角色。

代表作

妹妹公主（亚里亚）
火影忍者（日向雏田）
秋之回忆 2（白河萤）
魔法少女奈叶（菲特·泰斯特罗莎）
草莓 100%（南户唯）
强殖装甲（濑川瑞纪）
地狱少女（柴田鶫）
甲贺忍法帖（胧）
魔女之刃（玛莉亚）
兽王星（迪斯）
黑之契约者（雾原未咲）
守护甜心！（月咏歌呗）
南家三姐妹（南冬马）
恶作剧之吻（相原琴子）
伯爵与妖精（莉迪雅·克鲁顿·艾歇尔巴顿）
白色相簿（绪方理奈）
信蜂（丝露贝蒂·史威特）
黑执事 Ⅱ（亚洛斯·托兰西）
BLOOD-C（更衣小夜）
战姬绝唱 Symphogear（风鸣翼）
信长协奏曲（归蝶）

田村由加莉（たむら ゆかり）

出生日期：1976 年 2 月 27 日
出生地：日本福冈县
所属公司：I'm Enterprise
别名：田村由香里（本名）、暴君、大魔王
身高：157cm
星座：双鱼座
血型：A 型

入行经历

田村由加莉小时候因为动画《我是小甜甜》和松田圣子而想要成为一名偶像。直到小学四年级时朗读课文被赞扬，才将声优作为职业目标。高中时期，田村由加莉进入代代木动画学院福冈分校开始了求学生涯，不过直到毕业也没有得到一个演出机会。不放弃的她独自到东京日本播音演技研究所学习，与同期的堀江由衣关系很要好，并在日后组成了“大和抚子”组合。

毕业后加入 ARTSVISION 事务所并出道，逐渐形成自己的风格。2004 年田村由加莉在《魔法少女奈叶》中对奈叶的表现让她爆发大量人气，迅速走红。而奈叶也是田村由加莉第一个萌王角色。以此为开端，田村由加莉成为了一线的萌音声优。

2007 年，由于前经纪公司的经营问题转至现任经纪公司旗下。



↑除了嗓音，御三家之一的田村由加利，还以其强大的配音技术闻名。

声线特点

田村由加莉的声线有些嗲，给人一种小女孩撒娇的感觉，是标准的萝莉声线。加上发音比较短促，语速比较快，很适合演绎伶牙俐齿的形象。如果你第一次听见田村由加莉的声音，会觉得这声音天生就适合卖萌。

无论是萝莉还是御姐，天真烂漫还是冷酷无情，各种声线的驾驭对田村由加莉来说驾轻就熟。她对角色的成功分析和全面掌握，加上那具有个人特色的声音，造就了一个又一个经典，也将田村由加莉本身的知名度和地位大幅度提高。

御三家中，田村由加莉的声音最有辨识度，她甜甜的嗓音无视其已经年逾 30 的现实，仿佛只有 17 岁。而田村由加莉也确实是 17 岁教的成员。

代表作

银河天使（兰花・佛兰波瓦兹）
魂狩（樱井明日香）
Kanon（东映动画版）（川澄舞）
初音岛（芳乃樱）
魔法少女奈叶（高町奈叶）
忘却的旋律（可可・尼娜南娜）
童话枪手小红帽（小红帽）
AIR（小满）
寒蝉鸣泣之时（古手梨花）
黑神（爱克塞罗）
刀语（咎儿）
命运石之门（阿万音铃羽）
在盛夏等待（山乃柠檬）
甜甜圈猫（甜甜圈猫）
我女友与青梅竹马的惨烈修罗场（夏川真凉）
变态王子与不笑猫（筒隐筑紫 / 钢铁之王）
农林（木下林檎）

悠木碧（ゆうき あおい）

出生日期：1992 年 3 月 27 日
出生地：日本千叶县
所属公司：PRO.FIT
别名：八武崎碧（本名）、凹酱
身高：148cm
星座：白羊座
血型：A 型

入行经历

1992 年出生的悠木碧无疑是新生代女声优的代表人物。1996 年，年仅 4 岁的悠木碧就在电影和电视剧中出道。小学五年级时开始接触声优工作，并因此爱上这一职业。作为声优活动的时间大大增多，身为演员的活动则减少到几乎没有。2008 年，经过多次移籍的悠木碧进入 PRO.FIT 事务所，同年获得第一个主役角色《红》中的九凤院紫，从此事业开始上升。2011 年，因在人气话题作品《魔法少女小圆》中成功塑造了女主角鹿目圆香而获得了当年的 NEWTYPE 声优赏。




←由于幼时很早就出道做演员，所以悠木碧对角色的揣摩和把握都很到位。

年少成名的悠木碧因为童星的经历，积累了表演上的经验，比起同龄声优来要优秀得多。加上伴随着好运气和难得的机遇，悠木碧的成功显得那么理所当然。但是这个可爱的小姑娘谦虚地说要以泽城美雪为目标继续奋斗。

声线特点

悠木碧的中高音很明亮，听起来有女孩子独有的那种阳光和俏皮。担当与其年龄相仿角色的声优时，会产生强烈的共鸣。虽然悠木碧年纪很轻，但在她的出道作品《红》中就与自己的目标泽城美雪演过对手戏并且丝毫不落下风。每一次工作，悠木碧都会有所成长。声音的特质让悠木碧刚出道时的角色被定位在有些任性或者有小脾气的少女。但现在的悠木碧可以驾驭三无少女、傲娇大小姐、优等生等各种各样的角色，甚至在《便当》中不计形象地开发出了自己的暴走演技。

悠木碧一直喜欢的角色是《美少女战士》中的水兵木星，她希望遇到一个木野真琴一样身上有着正义高大、永不放弃的精神的角色。不过邀请她的却是新房昭之。这位著名监督手里各式各样超出常规的角色悠木碧都有不错的发挥。

代表作

红（九凤院紫）
空罐少女（葡萄子）
梦色蛋糕师（天野莓）
空之音（寒凪乃绘留）
吸血鬼同盟（米娜　柴佩西）
百花缭乱 SAMURAI GIRLS（柳生十兵卫）
女仆咖啡厅（辰野俊子）
魔法少女小圆（鹿目圆香）
A Channel（小透）
异国迷宫的十字路口（爱丽丝・白朗奇）
GOSICK（维多利加・德・布洛瓦）
最终流放－银翼之法姆－（吉泽尔・科雷特）
战姬绝唱 Symphogear（立花响）
我的青春恋爱物语果然有问题（比企谷小町）
漆黑的子弹（蛭子小比奈）
噬魂师 NOT!（多多音美美）

泽城美雪（さわしろ みゆき）

出生日期：1985年6月2日
出生地：日本长野县
所属公司：MAUSU PROMOTIOM
别名：泽城美幸、泽城美由纪、座长、女王
身高：156cm
星座：双子座
血型：O型
所获奖项：2009年获得第3届声优奖助演女声优赏

入行经历

1988年，初中二年级的泽城美雪参加了BROCCOLI公司举办的“Di Gi Charat”角色声优选拔活动，并获得了评委特别奖，与当时获得冠军的镇田麻美一起作为声优出道。



←泽城美雪无疑有着超强的演技支持她演绎各种角色，而作为声优，无疑每个人都想拓宽自己的戏路。

虽然作为声优出道，但泽城美雪并未接受过任何声优培训，于是经过冰上恭子的介绍进入了MAUSU PROMOTIOM锻炼演技，积累经验的同时得到了专业的指导，可以明显感到她演技上的提高。其后，在进行大量声优工作的同时，泽城美雪出色地完成了自己的大学学业。

泽城美雪出道很早，年龄却是小字辈，经常会出现年纪比较大的声优因为出道较晚而称呼泽城美雪为前辈的事。在录音室，一板一眼要求极高的泽城美雪常常会在演技上指导后辈，被其他人称为座长。

事实上，泽城美雪是一个很低调的人。无论人气高低，作品多少，她都会默默地尽全力去完成好，因而在业界有着良好的口碑。

声线特点

泽城美雪的声线属于标准的御姐音，辨识度极高。即使放眼整个声优界，拥有如此高雅御姐音的人也寥寥可数。冷静成熟的声音让她能够轻松地驾驭高冷型的御姐人物。真红类型的女王角色显然非常适合有着天赐嗓音的泽城美雪。但她的声线变化和音域广度使她同样适合其他角色。稍微沙哑的低音域让泽城美雪瞬间变身为男声女优，而稍高的音域让她可以演绎萝莉或傲娇类型的角色。甚至有的粉丝只喜欢泽城美雪的萝莉声线，可见其功力之强。

由于气势和特色太强，所以一般向的女性角色和平凡的洋画系演技成为了泽城美雪的软肋。不过这一缺点在《好想告诉你》的矢野绫音出现时被克服了。

代表作

蔷薇少女（真红）
极上生徒会（市川真由良）
初音岛S.S.（工藤叶）
全金属狂潮 The Second Raid（夏玉兰）
传颂之物（阿露露）
红（红真九郎）
CANAAN（迦南）
信蜂（拉格）
化物语（神原骏河）
学园默示录（毒岛冴子）
境界线上的地平线（本多·正纯）
丹特丽安的书架（丹特丽安）
全职猎人<2011版>（酷拉皮卡）
PSYCHO-PASS心理测量者（唐之杜志恩）
写真女友（深角友惠）
月刊少女野崎同学（濑尾结月）

聆听动画中的动人旋律

4.2 日本动画音乐产业



随着日本动漫在世界上的广泛传播，动画中相关的音乐也流行起来。现在，动漫音乐既融合在日本正常的音乐市场中，又相对独立拥有众多的爱好者。

4.2.1 风靡全球的日本动画音乐

日本动漫音乐的崛起

日本即便是动画的王国，其动画音乐的发展也走过了不简单的一段道路。日本第一部 TV 黑白动画是 1963 年的《铁臂阿童木》，当时这部动画甚至没有音乐。国内一些年龄较大的观众所熟知的那首主题曲《阿童木之歌》都是套用后来 1980 年彩色版才加上的。到了七八十年代，虽然动画中开始有主题歌出现，但考虑到动画的受众人群是小孩子，所以这些歌曲基本为歌谣风的音乐，甚至演唱多为童声合唱。加上歌词基本上都是描写主角和剧情，实在不能在一般人群中流行开来。直到 1982 年播出《超时空要塞》，这个现象才得到彻底改变。



↑林明美至今仍是很多80后观众心中最经典的偶像歌手。

80 年代初正是很多 1960 年左右出生的动画人投身这个行业的时期。其中一部分人既抱有对动画的喜爱，同时也希望让动画能有更深刻的内涵，延伸到更为广泛的年龄层。其中最先起到这种作用的就是《机动战士高达》，然后就是这部《超时空要塞》。因为在剧情上《超时空要塞》设计了“用音乐和文化来终止战争”这样的主题，所以片中的歌曲自然成了动画的重中之重。如果还用儿歌般的歌曲自然是无法说服观众的，于是《超时空要塞》就使用了流行音乐。而当动画为片中女主角林明美挑选声优时，曾就读于音乐学院又想成为创作歌手的饭岛真理参加了甄选。其清新的气质，优秀的音乐天赋，很快就被主创人员看中，于是就诞生了动画史上第一位二次元偶像。朗朗上口的旋律加上饭岛真理的唱功，让《我的男朋友是驾驶员》等动画插曲很快在大街小巷流传起来，获得了巨大的成功。于是在创作剧场版时，河森正治更是要求一定要打造一首经典歌曲，于是就有了那首《可曾记得爱》。这首歌推出之后一口气冲上日本公信榜第 7 位，这在当时的动画界是从未出现的奇迹。林明美也真的如偶像般受人追捧。当时你可以不知道《超时空要塞》，但你绝对听过林明美的名字。伴随着《超时空要塞》的成功，动画的唱片都得到大卖，于是动画公司都开始意识到动画音乐中的商机，日本动画音乐迎来了它的崛起。

可能有些人还记得，即便是《超时空要塞》也没有挑选一首歌曲作为自己的 OP（片头曲）。随着动画音乐被人们重视，其种类也日渐丰富起来。到了 90 年代，除了剧场版动画要有 TM（主题曲），还确定了 TV 动画要有 OP、ED（片尾曲）和 BGM（背景音乐）的基本模式。随后在发展中出现了根据动画情节而特意创作的 IM（印



象曲）。而 1997 年的《不可思议的游戏》则开创了角色歌这一厂商和观众喜闻乐见的曲种。在动画音乐销售方面也就出现了 single（单曲）、OST（原声碟）和 cheara CD（角色 CD）等等。



↑《高达 SEED》堪称歌手制造机，捧红了大量动漫界歌手。

同样从 90 年代起，众多的一线歌手也逐渐参与到动画歌曲这个领域中来。其中最有名的例子当属《名侦探柯南》。从 1996 年播放至今的《名侦探柯南》每隔 20 集左右就会更换新的 OP 和 ED，加上十余部剧场版，其歌曲规模自然庞大。同时它还拥有 B'z、仓木麻衣这种乐坛神级歌手的支持。很多国内的歌迷第一次听到日本摇滚乐泰斗 B'z 的歌就是通过《名侦探柯南》。职业歌手加盟动画片，一方面是出于对动画作品的喜爱，另一方面对于他们自身扩张市场也是非常有效的宣传。尤其是外国歌迷，很少会专门去听他国艺人的音乐，但随动画作品而引进的歌曲就容易被接受从而产生兴趣。试想又有多少人通过《X 战记》了解到了 X-Japen 呢？这种例子数不胜数。



↑《X 战记》也和 X-Japen 有着太多故事。

与此同时开始有大批的歌手依靠动画歌曲发家，甚至成为了动漫音乐专业户。比如日本的国民动画《机动战士高达》系列就捧红了不少歌手。玉置成实、高桥瞳的名字永远与《高达 SEED》联系在了一起，提到《全金属狂潮》就会想到下川美娜，而一部《Angle Beats》也捧红了 LiSA 这位新人歌手。

当然不光是 OP、ED 和 TM 这些有人演唱的歌曲得到了大力发展，动画中的 BGM 更有长足的进步。最开始动画中并没有可以称得上音乐的配乐，充其量就是一些带动情绪的简单声效。很长一段时间更没有为动画谱写配乐的作曲家一说。很多著名的动画配乐都是从广告音乐转行而来，像梶浦由纪甚至一开始都未能从事音乐行业。幸运的是随着技术和人们欣赏水平的进步，BGM 很快就成为动画不可分割的重要一环，更是营造气氛的主要手段。在《新世纪福音战士》TV 版中碇真嗣与明日香携手击败第六使徒的桥段堪称经典。在这段动画中原本录制了人物对话，但在最终版中庵野秀明选择了只用音乐来配合画面。鹭巢诗郎所谱写的钢琴曲《Both of You.Dance Like You Want to win!》慷慨激昂，胜过了一切语言，这短短的数分钟也成为动画界的经典。而很多 BGM 更与作品一起留在了观众的记忆里连接着他们最真的感动。比如冈崎律子的《水果篮子》和久石让的《天空之城》。在短短的 30 年里日本动画 BGM 已经成为一个非常成熟的产业，拥有大量一流的制作人。他们不光为动画产业带来了优秀的作品，更为电影、电视等其他产业输送了众多优秀的音乐。反观国内，因为对于这方面的忽视，很多电视节目都使用日本动画的配乐，而电影也经常需要邀请日本的作曲家协助制作。

日本动漫音乐与世界音乐

日本动漫音乐的流行虽然和动画密不可分，不过最重要的还是有其过硬的素质。这里就来简单了解一下日本音乐的发展，和它自身的特色。

众所周知日本是一个相对开放的国家，他

们的很多文化都和周边的国家有关，音乐也是如此。奈良时代中国的雅乐就传到了日本，并迅速在宫廷间流行起来，于是弦乐就成了日本民族音乐一个重要的组成要素。不过日本乐器在定音上和其他国家有很大区别，世界上多为7音音阶，而日本为5音。7音更为和谐，而5音则半音更多（半音是音乐中两个音之间的最短距离，反映在钢琴上就是两个相邻的黑白键或白白键）。所以日本歌曲就需要经常变调，同时也就使日本民族音乐的旋律听起来更加婉转、多变。这一点在现代音乐中也有所保留。

时间到了第二次世界大战时期，在战火中音乐自然得不到发展，1940年更是被勒令解散全部音乐团体，所以直到战后日本音乐都处于停滞阶段。50年代日本音乐才开始大规模地复苏，这时既有过去的民族音乐也引入了西方的现代音乐，这些都在日本音乐中得到了融合。而且伴随着日



←猫王的摇滚乐影响了整个日本。

本战败和美国驻军，大量的美国音乐流入日本，就给日本带来了爵士、乡村等不同风格的歌曲。1956年在日本掀起了一股摇滚热潮，起因据称是因为一个日本乡村乐团翻唱了猫王的《伤心旅舍》。整个运动在1959年达到了巅峰，之后随着欧美摇滚热潮的退去，日本摇滚也渐渐冷却下来。但是摇滚乐这个种类还一直是日本人非常喜爱的音乐，很多欧美的摇滚乐队在亚洲都会选择在日本开演唱会也是这个原因。

当然日本也发展了自己的摇滚乐，不过他们的风格和欧美还是有很大的不同。日本摇滚乐的编曲更加丰富，例如贝斯就很少出现只复合吉他根音的情况。乐队中任何一个乐器都有他自己的旋律，所以欧美音乐听起来更有力量而日本音乐则旋律更加丰富。对于这种风格的音乐，一家FM电台J-Wave首先使用了J-POP这个名字来称呼它，后来这个词就广泛用于定义日本的流行音乐，包括摇滚、R&B、POP、舞曲等等。我们所关注的动画OP、ED和TM基本都属于这个范畴。与此同时，还有很多艺人不断将外界的音乐带入日本音乐中，比如宇多田光、仓木麻衣等。所以在日本没有像中国R&B、韩国舞曲那般一统江湖的局面出现。J-POP以其多元的要素和自身丰富的旋律深受世界人民的喜爱。

蓬勃发展的日本动漫音乐

现在的日本动漫音乐已经达到了一个前所未有的繁荣态势，动漫音乐不光是做为动画的附属品，它甚至有逆向带动动画的趋势。最先想到的例子还是不得不提带动了动漫音乐产业发展的《超时空要塞》系列。《超时空要塞7》是1983年TV版《超时空要塞》的正统续作，但剧情和动画的精彩程度都远远没有达到当年那部动画的高度。但是凭借着福山芳树为主角巴萨拉代唱的大量摇滚乐，这部动画还是深受众多动画音乐爱好者的喜爱。看这部动画只为了听歌是不争的事实。就是到了现在，只要推出和《超时空要塞7》相关的音乐专辑，依然有大量的粉丝前去购买。就连《超时空要塞F》这部续篇都靠一部联动剧场版赚足了票房。

并且随着技术的发展涌现出了大量人气十足的虚拟偶像。《偶像大师》系列虽然是游戏起家，但无可否认其中有大量动听的歌曲。有一部分音乐爱好者就是听过了这些歌曲才对这



个系列产生了兴趣。随着这部作品人气的上升，万代南梦宫也投资拍摄了相关动画。另一个与之相对的就是想要在此领域分一杯羹的 SUNRISE 也联合音乐公司 Lantis 杂志 G'smagazine 推出了《LOVE LIVE！》系列企划，以偶像为主题推出了动画、游戏等多种商品。



↑二次元虚拟偶像的崛起也给唱片公司带来了丰厚的利润，一首歌不同版本赚到手软。

而对动漫音乐界贡献最大的还属初音未来。这位另一次元的歌手和她那些同样出 VOCALOID 软件的亲朋好友们为整个日本音乐产业都带来了革命性的变化。“人人都能拥有的歌手”这一梦幻的设计加上动听的声音和惹人喜爱的造型，使初音有别的歌手所无法想象的广大创作团队。推出到现在的短短 7 年时间里她已有无数的专辑和单曲。更为神奇的是依靠先进的 3D 成像技术，从 2009 年起初音未来还在各地举行了数场演唱会。观众可以在现场一睹异次元的歌姬，演唱会场场爆满十分热闹。得益于这项技术，2013 年初音未来甚至和日本摇滚乐新生代教主 BUMP OF CHICKEN 合作推出了 MV，达成了二次元和三次元的梦幻合作。而从初音身上延伸出的黑岩射手也被改编成动画搬上了荧幕。动画的 OP 自然也由初音来负责演唱。2011 年开始的“阳炎计划”运作到 2014 年更是做到了动漫音乐对于动画的一次成功逆袭。

而初音的火爆更带动了广大的同人音乐爱好者的创作热情，他们也为动漫音乐献上了难得的佳作。熟悉初音的摇滚爱好者很可能听说过“王族 BAND”这个乐队。他们由吉他手海贼王（因其酷爱穿海贼王 T 血衫得名）、贝斯手面纸姬、鼓手王子（后因学业退出）和键盘手马面（因负面事件退出）组成。他们都有着极为高超的演奏技巧，并喜欢动漫音乐和初音未来。王族 BAND 重新演绎了多首初音的名曲，并联合初音和近藤美香（水树奈奈之妹）推出过专辑。可见动漫音乐为音乐界所带来影响之广泛。



↑二次元偶像已经发展到一个过去难以想象的程度。

“武道馆”是日本音乐界一个难得的殿堂，能在这里举办演唱会是无数歌手的梦想。而现在武道馆这个圣地也渐渐被动画歌曲所占领。京都动画的诸多作品都登上了武道馆的舞台，主打音乐的《轻音少女》自不必说，连《幸运星》这种搞笑动画也能举办演唱会，让人不得不佩服现在观众对于动漫歌曲的热情。而著名的声优如宫野真守、小野大浦和神谷浩史都相继登上了这个舞台。



↑无论动画中如何，现实中的轻音已经达成了武道馆的梦想。

动漫音乐承载了观众最美好的回忆，只要一段小小的旋律就能把我们带回到那个激动人心的时刻。以后还会涌现出更多更好的动漫音乐，而且这些音乐在未来也必将渗透进更为广泛的领域中。

4.2.2 日本动画音乐的营销

日本动漫音乐已经成为了日本音乐一个重要组成部分，当然也伴随着巨大的商业市场。经营这片市场的既有专门从事动漫相关产业的专门公司，也有很多正规的大音像娱乐公司参与其中，下面就让我们来了解一下其中比较著名的公司和日本的音乐相关销售方式。

日本动漫音乐相关公司

公司名称：Lantis
日文名称：株式会社ランティス
成立时间：1999 年 11 月 26 日
公司地址：日本东京都涩谷区广尾一丁目 3 番 14 号

ACG 界大厂万代在裁员时清算了旗下的万代音乐娱乐和其子公司エアーズ。于是这两家公司的原社员和职工便集资成立了 Lantis。由曾在 LAZY 乐队中担任键盘手和音乐制作的井上俊次担任社长。虽然重新组建了公司，但万代旗下的万代影视株式会社仍是他们最大的股东。Lantis 成立之后就主要经营游戏及动漫相关的音乐事业，并担任着万代南梦宫集团的音乐软件营销工作。2002 年他们还合并了经营不善的动画歌曲专门公司 Art Bank，大久保薰等多位艺人便归于旗下。现在可以说是专门经营动漫音乐方面最成功的公司，2006 年他们还合并了 MellowHead，但保留了其商标。



↑ Lantis 不光发行动画音乐唱片，更有很多游戏 OST，旗下的歌手更是为动画和游戏都演唱过主题曲。

属于 Lantis 的动漫界艺人非常多，最著名的有：伊藤加奈惠、小野大辅、ALI PROJECT、伊藤静、影山浩宣、茅原实里、栗林美奈实、福山芳树、奥井雅美、铃村健一、Snow、飞兰 ChouCho、森久保祥太郎、后藤邑子等等。

公司名称：Pony Canyon
日文名称：株式会社ポニーキャニオン
成立时间：1966 年 10 月 1 日
公司地址：日本东京都港区虎之门二丁目 5 番 10 号

Pony Canyon 是富士产经集团旗下专门负责发行音像制品的公司，同时负责富士电视台所有影碟的销售工作，是日本音像界规模较大的一家公司。其前身是日本放送事业社，1970 年放松事业社改名为株式会社 Pony，同年株式会社 Canyon 成立。1978 年两家公司共同在东京都设立了总部，1987 年 Pony 和 Canyon 合并成为一家公司。2007 年这家公司成为富士电视台的子公司，并于 2008 年成为富士媒体控股的全资子公司。



↑ Pony Canyon 的艺人不光发行动画相关的单曲，其作为歌手也有众多专辑。

Pony Canyon 作为一家正经的音像公司，在台湾也设有分公司，如罗志祥等国内明星也是其旗下艺人。而他们也拥有一部分和动漫有密切联系的艺人，如 Sound Horizon、下川美娜、奥华子等。

日本动漫音乐的唱片发行

虽然从听众的角度上讲总习惯把动漫音乐从一般流行音乐中区分出来，但其运作模式其实和一般的音乐发行没有多大区别，只不过是宣传和购买的人群不同而已。并且随着动漫音乐的不断渗透，这个界限也越发模糊。下面我们就来了解一下日本唱片的销售方式。



←动漫歌曲的唱片即便是盘面都会绘制漂亮的图片，有些更是难得一见的专属插画。

首先日本的歌手一般一年中都在从事音乐发行工作，这点和我国的习惯非常不同。我国歌手一般以一年或者数年一张的节奏推出专辑，而日本歌手则要频繁推出单曲。当推出过几张单曲后就会配合新歌发售包括之前单曲在内的专辑。有些人误以为这是新歌加精选，但这其实是日本的营销模式。而我们所听的动画 OP、ED 等歌曲因为其时效性就一般为单曲。当然也有少数情况动画选择了某位歌手过去的歌曲，如《地球队长》第一季的 OP 就只能到该歌手的专辑中寻找了。而在单曲或专辑销售前音像公司便会在电视台等媒体上进行宣传。如动画的原声集还会放出每首乐曲的片段剪辑成试听供听众选择。值得一提的是日本曾在发行单曲时使用过大量的 8cm 小 CD，这种盘容量非常有限，后来在 1999 年就被淘汰了。

再来说明一下音乐唱片的种类。其中最常见的就是 Copy Control CD 这种载体，从字面上我们就能理解这是避免拷贝的 CD，通过正常的播放软件是不能够复制的。而 CD MAXI SINGLE 这种在国内就比较少见了。因为日本的地下音乐人尤其是乐队非常多，当然也包括大量的同人音乐人，如上文提到的“王族 BAND”。这些音乐人常常会自费发行一些单曲或者专辑。当这些音乐被正经的唱片公司看中之后就会按照正常艺人的方式签约和发行，而这些发行的唱片上就会写上 MAXI 的标记。

另外值得注意的是有很多单曲中会写着 C/W，这是 Couple With 的意思。这些歌就是跟随单曲一起收录的歌曲，它们将不会再收录在专辑中。所以如果想要收藏这些歌曲，只有专心去购入单曲了。



↑大牌乐队的唱片封面更是兼顾了二次元和流行艺术的要素。

在唱片发行后的统计上日本有着非常正规和严格的制度，其精准程度甚至到个位数。所以日本公信榜才能根据这些数据给出最为客观真实的排名。反观国内的唱片销量，往往是在预测和估计上得出的数据，存在巨大的水分。这样的环境使国内艺人在领取国际奖项时非常尴尬，可见我国相关数据统计方面的工作还有很长路要走。

4.2.3 日本经典动画歌曲赏析

《残酷天使的行动纲领》

原名：《残酷な天使のテーゼ》 出自：《新世纪福音战士》
作词：及川眠子 / 作曲：佐藤英敏
编曲：大森俊之 / 原唱：高桥洋子

2011 年的 JASRAC 赏上，《残酷的天使》于发行 15 年后夺得金赏。作为《新世纪福音战士》最具代表性的歌曲，其经典程度不亚于动画本身。

↑作为《新世纪福音战士》最具代表性的歌曲，《残酷的天使》在多张专辑中都有收录。

1995 年，随着这首《残酷天使的行动纲领》的歌声，TV 版《新世纪福音战士》拉开了序幕。而这首由及川眠子作词，佐藤英敏作曲，高桥洋子原唱的歌曲，给与了观众对动画的第一印象。在创作之初，制作人大月俊伦就十分重视音乐本身与动画的契合性。与他见过面之后，及川眠子的歌词中出现大量的宗教与哲学用语；佐藤英敏的旋律表达强烈，节奏加快。完成的歌曲搭配着 90 秒 89 个分镜的片头动画，用大量的象征意象和潜意识手法将想表达的信息最大限度地输出出去，其中信息量最大的片段用仅有的 15 秒播放了 60 余幅画面。漫迷们为了理解片头的寓意，甚至将图片一幅一幅地逐帧分析讨论。

由于这首歌曲的经典程度和人气极高，所以拥有极多不同的版本。其中原唱高桥洋子本人就唱过 10 个官方版本。而林原惠美翻唱版和三石琴乃、林原惠美、宫村优子三人合唱版也被收入了官方专辑。除此之外著名声优中川翔子、绪方惠美、井上喜久子等著名声优也翻唱过这首歌曲。

《创圣的大天使》

原名：《创圣のアクエリオン》 出自：《创圣的大天使》
作词：岩里佑穗 / 作曲：菅野洋子
编曲：菅野洋子 / 原唱：AKINO

《创圣的大天使》是河森正治于 2005 年导演的一部 SF 史诗机器人动画。音乐由曾合作过《地球少女》的菅野洋子负责。虽然动画本身褒贬不一，但菅野洋子的音乐依然是有口皆碑，大获好评。所谓的动画功败垂成、歌曲流芳百世就是如此。



↑ BLESS4 成员 AKINO 独立演唱的这首主题歌，是其单飞的第一首单曲，也是《创圣的大天使》流传最广的单曲。

岩里佑穗的歌词与动画的内容十分契合，加上菅野洋子百变的音乐，让人很容易产生共鸣，被带入设定的情境中去。这首主题曲也是这样，开始的偏民谣的曲风和轻柔的吟唱是对拯救人类的天使的呼唤。尔后的节奏增强象征着万物迅速复苏，沉睡一万两千年的记忆被唤醒。最后的曲风变得有些许摇滚，正是少年们在磨砺中成长，跨过千山万水向着希望前进的表现。结尾的收音是只要两颗心彼此交换，不论多少个一万两千年都会相遇的无声宣言。尤其是歌曲中不断重复的“从一万两千年前开始爱上你，过去的八千年这份恋情更加深刻。在一亿两千年后也会爱着你，从知道你的那天开始我在地狱中乐声就没有断绝。”在 AKINO 有力的歌声中充满了感染力，好的歌曲即使没有好的故事，仍然可以让人感动，正是这个道理。

《蝶之舞》

原名：《butterfly》 出自：《数码宝贝》
作词：千绵伟功 / 作曲：千绵伟功
编曲：渡部チエル / 原唱：和田光司

这首充满了摇滚风格的歌曲，是和田光司的首次尝试。以1999年《数码宝贝》主题曲的形式亮相并获得了成功。整首歌偏摇滚的风格非但没有一点的嘈杂和声嘶力竭，反而十分轻快干净。快速的节拍和逐渐加强的演唱营造出燃爆的效果。除了片头它还被用在数码宝贝进化片段、主角获得徽章片段、大结局告别片段。

说音乐是无国界的，在这首歌上体现得尤为明显。即使不懂日语，在听到这首歌的一瞬间也会莫名的受到鼓舞，深深感受到这应该是一首讲述追逐梦想的歌曲。整首歌在起承转合上表现的就是产生美好愿望，决定实现愿望，对决定犹豫和迟疑，战胜自己勇往直前的整个历程。



↑《数码宝贝》最具代表性的歌曲无疑是这首《蝶之舞》，多次登上JASRAC赏前三甲的它承载着童年最纯真的记忆。

如果说最初这首歌是因为《数码宝贝》才大受欢迎，那么如今，《数码宝贝》中那些数码宝贝为保护主人拼死的忠心，主人公们顽强勇敢机智的表现，友情和团结可以战胜一切的主题，都随着时间融入到了歌曲中。此时的歌曲已经不再是单纯的歌曲，它成为了一种象征。如同所有的影视金曲一样，它象征着作品本身，象征着作品的精神。而象征的价值是不可估量的。

如果说时间可以给予音乐什么的话，那就是故事和沉淀。并不是没有歌曲与它一样优秀，它的成功在于除了自身的优秀外，还有着那一份最初的记忆，和时间造就的经典。

《鸟之诗》

原名：《鸟の诗》 出自：《AIR》
作词：麻枝准 / 作曲：折户伸治
编曲：高濑一矢 / 原唱：Lia

《鸟之诗》是《AIR》所有歌曲中最长的一首。6分08秒中采用了混合式的音乐风格。歌曲行进每分钟120拍，在B小调和B大调两者中来回切换，并以钢琴伴奏的形式贯穿全曲。由于曲风和编曲导致演唱的难度极大，演唱者Lia的音域从升F4到D6，几乎跨过了两个八度。



↑ 2000年发表的《鸟之诗》现在依然很受欢迎，被誉为ACG界的“国歌”。

《AIR》是KEY社继催泪神作《KANON》后推出的作品。这部作品被KEY社寄予了厚望，音乐上自然也十分精益求精。《鸟之诗》由麻枝准作词就可见一斑。作为主题曲，《鸟之诗》与情节和画面的配合可以说天衣无缝。音乐响起时，总让人想起在平凡小镇的那个夏天，天空彼岸的少女。望向天空似乎就能看到观铃的梦，往人的牺牲，佳乃的离开，美凤的释怀。而飞机飞过后，尾晕慢慢消散，又仿佛什么都没有留下。男孩与女孩牵着手走远，又是一个新的开始。

作为KEY社的催泪作品，《AIR》移植到家用机和改编为动画时都以《鸟之诗》作为主题曲。这首悲伤又带有温暖的歌曲有一种治愈的力量，一种独特的魅力。

你可能不知道《AIR》，但你仍然会喜欢上《鸟之诗》。你可能不知道那个让人潸然泪下的悲伤故事，但《鸟之诗》仍可以触碰到你心中最脆弱最柔软的一点。听《鸟之诗》很窝心，那种暖暖的希望会让人流下泪来。

《轮舞 - 变革》

原名：《轮舞 -revolution》 出自：《少女革命》
作词：奥井雅美 / 作曲：矢吹俊郎
编曲：矢吹俊郎 / 原唱：奥井雅美

《少女革命》是几原邦彦率领团队 BE-PAPAS 担任原作的日本跨媒体制作作品。动画于 1997 年上映并于同年夺得动画神户的最佳动画奖。主要内容是少女天上欧蒂娜由于幼时被王子所救，所以做男装打扮决定成为一名王子。在风学院与性格十分柔弱的姬宫安茜相遇后，为保护她而被牵扯进争夺发动世界革命力量的一系列决斗中。



↑奥井雅美最初因为 OVA 主题曲为人所熟知，其中 1997 年的《轮舞 - 变革》无疑是她积攒人气、打开市场的机遇。

这部动画的立意十分深刻，再加上其大胆革新的表现手法，让《少女革命》一跃登上了御宅族三神作之位。而主题曲《轮舞 - 变革》也进入了人们的视野。奥井雅美在 1997 年还没有大红大紫，但其自己作词且歌词十分偏好激励人的上进心的特点已经存在。矢吹俊郎 1977 年还不是知名的制作人，但其音乐水准已经很高。两人制作的《少女革命》OP，歌词中的不屈奋斗和友谊与剧情十分契合。片头动画中两个女主人公的肢体交错也正象征了两人的羁绊和纠缠。《轮舞 - 变革》实在是一首很激进的曲子，从演唱就可以听出一种绝不后悔的坚决态度。

《轮舞 - 变革》是一首标准的 OP，没有《少女革命》就不会有它出现。这首歌身上《少女革命》的气息太过浓烈，联想和回忆也太过容易。听到这首歌，总会想起为命运抗争的那两位少女。

《天马座幻想》

原名：《ペガサス幻想》 出自：《圣斗士星矢》
作词：竜真知子 / 作曲：松泽浩明、山田信夫
编曲：MAKE-UP / 原唱：MAKE-UP

提到《圣斗士星矢》那些热血沸腾的歌曲就不得不提 MAKE-UP。在摇滚尚未流行的年代，MAKE-UP 这种硬摇滚自然受到的关注不多。但《圣斗士星矢》的一系列歌曲，却让一个时代记住了他们的名字。

《圣斗士星矢》作为车田正美的集大成之作，以“友情、努力、胜利”三大“JUMP”宗旨为核心，全片贯穿着热血与牺牲，给人极深的触动。在保护雅典娜的过程中，少年学会了爱，得到了勇气，爱让人强大，勇气助人完成理想。对于青少年来说，一个个圣斗士就是他们英雄理想的化身。而 MAKE-UP 的歌声将少年心中的渴望和为之奋斗的热血表达得淋漓尽致。歌词中“燃烧小宇宙”“创造奇迹”“不服输”“拼命挑战”等词语不绝于耳，而反复的“圣斗士”就像是宣誓将亢奋的精神推到更高的境地，全身的热血似乎都要沸腾。



↑《圣斗士星矢》是一代人的记忆，男孩们都能熟练地喊出“天马流星拳”“星辰锁链”等招式。

MAKE-UP 用摇滚的热情创造了激情燃烧的《圣斗士星矢》歌曲。2014 年《圣斗士星矢 Ω》为了向第一部动画致意，采用了同样的主题曲，由中川翔子和 MAKE-UP 共同演唱。同样的主题曲勾起了深深的回忆。不过此时原作曲之一的松泽浩明已经去世。时代变迁，斯人已逝，歌曲却仍旧回响，充满了希望和激情，一如往昔。这或许就是奋斗的摇滚的精神。如同圣斗士一样，前赴后继，至死方休。

《直到世界终结》

原名：《世界が終るまでは》 出自：《灌篮高手》
作词：上杉升作 / 曲：织田哲郎
编曲：叶山たけし / 演唱：WANDS

《直到世界终结》是日本重量级摇滚乐队 WANDS 的一首单曲，同时也是《灌篮高手》第二首 ED。这首歌以低音贝斯和鼓点开场，给予听众空间感的同时，与后面极具渲染性的演唱形成对比。歌词的优美和旋律的舒缓使得这首歌时常在回忆的桥段出现，尤其是三井寿在对翔阳的比赛中。这一情节中三井寿与长谷川一志的对峙让他的体力几乎崩溃。在放弃还是重燃斗志的选择题前，他看着身边的队友，想起自己不久前的沉沦，后悔不已。这一段响起《直到世界尽头》的旋律足足 5 分钟。在三井的回忆中有心酸的过往，也有被安西教练夸奖辉煌的过往。歌曲终了时，三井下定决心永不言弃，用自己擅长的三分球换得真正心灵和灵魂上的苏醒，战胜了懦弱的自己。《灌篮高手》有太多这样的美好回忆，作为回忆的载体，《直到世界终结》成为了一个集体的追梦旋律。而用不同的歌曲描绘了不同的性格，正是《灌篮高手》配乐成功的体现。



↑《直到世界终结》常作为三井寿情节的 BGM，而歌词又十分符合三井寿的人物形象，因此被观众称为三井寿的角色歌。

在《直到世界终结》的歌词中有一句说"一去不回的时光，为何如此耀眼"，听起来有些伤感。我们没有时光机，回不到过去，也挽回不了过去的错误和遗憾。但青春的岁月和追梦的日子将成为永远的养料，即使迷茫，即使无力，只要有你陪伴，我会追着梦想，直到世界尽头。

《檄！帝国华击团》

原名：《檄！帝国華撃団》 出自：《樱花大战》
作词：广井王子 / 作曲：田中公平
编曲：根岸贵幸 / 原唱：横山智佐、帝国歌剧团

《樱花大战》原本是日本世嘉公司发行的系列游戏作品。其特点是完美融合了恋爱养成游戏和策略游戏，并结合了日本的宝冢歌剧获得极高的人气。尔后衍生出电视动画等作品。

《檄！帝国华击团》是《樱花大战》的常驻主题曲，在《樱花大战》所有游戏中都有精彩的登场，而在 TV 版中更是毫无疑问地成为了 OP。由一众声优合作演唱的《檄！帝国华击团》节奏明快热烈，诠释了少女们热爱生命、无惧挑战，追求和平正义的心境。


↑这首歌已经超越了一般主题曲而成为了《樱花大战》系列的代表，甚至是樱花精神的代表。

歌曲传达的是能鼓舞和激励人心的力量。让人在受到挫折时不禁会想起这激昂的旋律，想起《樱花大战》中为自己美好的明天奋斗的花组鲜花们，想起那种即使面对再大的困难也要勇敢绽放，吐露自己生命芳香的精神。

这首歌曲有不下 20 个版本，其中比较著名的是游戏中声优共同演唱的版本，玩过游戏的话十分有代入感。其中横山智佐因为歌喉甜美，音高清澈伴有金属感而演绎出了甜美中带有英气的感觉。再加上她本是女主角真宫寺樱的声优，所以给人一种这首歌就应该是这个样子，就应该她来唱的感觉。而横山智佐也确实奉献了最经典的《檄！帝国华击团》。

《妖精的旋律》

原名：《Lilium》 出自：《妖精的旋律》
作词：小西香叶、近藤由纪夫 / 作曲：小西香叶、近藤由纪夫
编曲：小西香叶、近藤由纪夫 / 原唱：野间久美子

《妖精的旋律》由冈本伦的原作漫画改编，以死亡为角度描绘了一个异生物体的孤独和悲伤。故事中充斥着悲剧和惨状，而悲惨和美的结合正是作者所追求的境界。在这种境界下，心灵的触动会启发对人性的思考，会体会到理性与感性的碰撞。虽然作者的立意很深刻，但是特殊的题材、血腥的画面和整体阴暗的基调还是饱受争议。



↑这首《妖精的旋律》主题曲，以其来自《圣经》内容的歌词和拉丁文的演唱方式独树一帜。

为了迎合作品主题，主题曲《Lilium》给人以十分压抑的感觉。它的歌词出自《圣经》的段落，演唱时使用拉丁文，而旋律也颇似基督教的圣歌。整首歌的歌词与剧情相呼应，由最初的犯下罪恶到最后的得到救赎形成了完整的轮回。露西最初时杀过无数人，她抵制不住诱惑将自己交给自己的本性。而浩太对所有生命都一视同仁并拥有一颗宽容的心。在得知露西杀了他全家之后仍然对露西的遭遇表示担心和同情。浩太明知道露西的不对，但仍直视自己的感情。而露西也在浩太的爱中得到了救赎。

整首 OP 以壁画般的表现形式，体现出浓郁的宗教氛围，将整部作品的内容和精华囊括其中。歌剧式的表现方式带有禁欲的色彩，吟唱的旋律，血腥的画面，强烈对比营造出作者希望的悲惨与美的结合。强烈的个性给人留下不可磨灭的印象，也让其他作品难以望其项背。

《把爱夺回来》

原名：《爱をとりもどせ》 出自：《北斗神拳》
作词：中村公晴 / 作曲：山下三智夫
编曲：山下三智夫、飞沢宏元 / 原唱：Crystal king

《北斗神拳》讲述了在人类文明毁于核子战争的未来，适者生存成为了世界唯一的原则，直到出现了一个胸口带着北斗七星状伤痕的北斗神拳的传人健次郎，将人类拯救出黑暗的故事。谈起《北斗之拳》，自然会想到暴力与血腥。



↑《北斗神拳》是最正统的热血漫画，其暴力美学的风格，华丽的打斗招式等，都对日后的漫画界产生了巨大的影响。

然而爱情作为不可或缺的点缀，在故事中仍然起到了不可忽视的作用。由于《北斗神拳》的故事背景是弱肉强食的世界，所以最原始同时也最纯真的爱情就发生在这里。就像是歌词中所唱的“shock”，女人和爱情为蛮荒的世界点亮了色彩，也让英雄们魂牵梦绕。健次郎的挚爱只有尤利娅，但是尤利娅却被希恩抢走。健次郎从此开始了漫漫追寻之路，无奈最后只追回一幅蜡像。命运注定了健次郎是悲剧的，他的情感也一定不会圆满，但内心深处的那份名为尤利娅的爱火永不磨灭。这首老式硬摇滚风格的歌曲直击内心，它的表达是那么直接，唱起来是那么激昂。感情其实就是如此简单，一瞬的惊艳可能造就一生的追逐。

演唱这首歌曲的 Crystal king 组合，以主唱田中昌之的高音闻名。他的高音域常被认为是女性。可惜 1989 年的一场意外使这天籁般的高音成为绝唱。

这首表达男人情感的歌曲因其经典，有很多的拥护者。《幸运星》中就收录了由神前晓重新编曲、今野宏美和白石稔翻唱的版本，充满了萌要素和恶搞，在欢快中完成了对伟大作品的致敬。

《梦想歌》

原名：《うたわれるもの》 出自：《传颂之物》
作词：须谷尚子 / 作曲：衣笠道雄
编曲：豆田将 / 原唱：Suara

《传颂之物》由 LEAF 公司出品游戏改编，讲述了男主角穿越到一个亚人类人种生活的世界，并展开战斗和冒险的故事。主题曲《梦想歌》由 Suara 演唱。这是一首日式风情浓郁的歌曲并带有欢快爽朗的色彩。它描绘了人间的多姿多彩，抒发了对未来美好的期望。



↑《梦想歌》作为《传颂之物》PSP 平台和动画版的 OP 受到了广大爱好者的喜爱。

其实梦想在最初萌发时都只是很单纯直接的憧憬，但在追逐梦想的过程中人们却往往会迷茫丢失掉原来的自己，《传颂之物》就在讲这样一个故事。主题曲《梦想歌》舍弃掉自古以来的不断契约，用轻松欢快的心情回到了追求的原点。《梦想歌》的欢快预示着这将不再是个悲伤的故事，随着音乐满溢出来的是童年雀跃的心情。《梦想歌》是想着梦想的歌，不是考验命运的歌。男主角在乱世中悠然自得，追求希望的精神刚刚好与歌曲相契合。就好像在说，命运虽然无法掌握，但仍可以永恒地追寻梦想，这颗追梦心没有人可以使之停留。

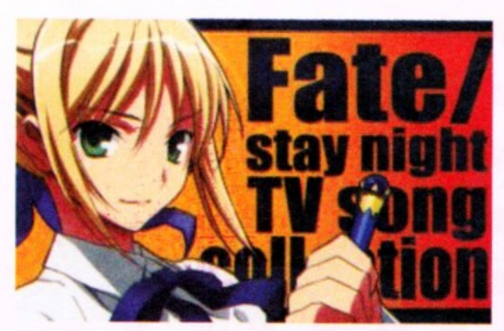
演唱时 Suara 隐去自己稍显忧伤的那一丝低沉和沙哑，以快节奏的节拍和灵活的演唱演绎这样的心情。《梦想歌》里是没有染色的纯粹，梦想是什么样子，它就是什么样子。

《曾经有你的森林》

原名：《あなたがいた森》 出自：《Fate stay night》
作词：渡边爱未 / 作曲：出羽良彰
编曲：出羽良彰 / 原唱：树海

优美的歌词用温柔坚强的女音有力地唱出，这首歌充满了深情和温暖。而伴随着舒缓的音乐，ED 画面中是 Saber 迎风而立，手握契约之剑，眼神坚毅地望向远方。镜头逐渐拉远，唯美的画面依旧。外柔内刚的曲风迎合了 Saber 对士郎的心路历程。

她是阿尔托莉雅，是所向无敌的亚瑟王。她曾为弥补生前犯下的罪立下“王之誓言”，作为王而生，作为王而死。她是 Saber，是士郎的 Servant。在契约结成后，共同走上圣杯之路。士郎无疑是喜欢 Saber 的，但 Saber 的“王之誓言”不允许她有个人的情感，于是士郎准备的约会变得搞笑又别扭。而随着羁绊的加深，Saber 也渐渐感受到了士郎的感情。



↑ Saber 对卫宫士郎的感情在一首歌中被倾诉，每当音乐响起，都会有深深的遗憾浮出曲目。

对永生轮回的 Saber 来说，士郎太过渺小，即使想要互相守护，人也已经离散。但在这片曾有你的森林，互相陪伴、共同战斗的回忆将永远珍藏在心中。在这片充满回忆的森林，不再害怕面对自己的内心，Saber 也是喜欢士郎的。

这种错过的恋情往往最让人惋惜，而《Fate stay night》中的恋情又多了一层身不由己。然而正因为错过，因为遗憾，因为身不由己，才在拥有时格外美丽。歌词中唱到“你所残留的光和影，是如此令我难以承受”。走出森林，释怀过去，赋予人勇气和支持的是最温暖的记忆。

《万物初始之风》

原名：《はじまりの风》 出自：《彩云国物语》
作词：路川ひまり / 作曲：ID
编曲：YANAGIMAN/ 原唱：平原绫香

《彩云国物语》将背景设定在中国风的架空国家“彩云国”，并讲述了以亲情友情爱情和宫廷斗争为题材的故事。总体来说，《彩云国物语》的故事性和人设都很出色，努力拼搏正能量满溢的女主角和性格各异的美男角色形成的“逆后宫”吸引了大批女性观众。



↑由于相似题材作品《十二国记》的强大影响力，《彩云国物语》的评价整体趋于平庸，但其OP与ED却造就一段经典。

《彩云国物语》的音乐是强强联合必出精品的典型。负责音乐的梁邦彦是 NEW AGE 音乐的代表人物。他的作品将亚洲与欧洲、传统与现代的音乐风格融合在一起，使音乐风格介于轻音乐与古典音乐之间。除此之外，大量民族音乐元素的加入和民族乐器的使用让他的音乐充满了想象的宽度，偶尔尝试的摇滚和电子音则为创意性的音乐编排提供了无限可能。在《万物初始之风》中，梁邦彦运用二胡来表现中国风，而他邀请的就是贾鹏芳。贾鹏芳作为著名的二胡演奏家，中国音乐家协会、日本东洋音乐学会会员，发行的多张专辑均荣登当年日本古典音乐销售排行榜冠军。而凭借着宽广的音域和低音魅力为人所知的平原绫香则成为了这首歌的演唱者。

《万物初始之风》自身就带有浓郁的春天气息，二胡的绵远悠扬，平原绫香的浅吟低唱，使整首曲子如春风般舒展开来，给人以暗淡的温馨和希望，听罢回味悠长。

《忘却》

原名：《oblivious》 出自：《空之境界俯瞰风景》
作词：梶浦由纪 / 作曲：梶浦由纪
编曲：梶浦由纪 / 原唱：Kalafina

《忘却》是梶浦由纪为《空之境界俯瞰风景》制作的第一首主题曲，也奠定了《空之境界俯瞰风景》系列作品的音乐基调。《忘却》是一首将魔幻风格和悲伤色彩相融合的歌曲，由 Kalafina 演唱。

Kalafina 是由梶浦由纪自己选拔组成的歌手组合，她自己表示 Kalafina 一词是来自古罗马尼亚语 Anifalak 倒过来念，意思是“逆神者”。在演唱这首歌时组合刚成立，内部只有两位成员，即 Wakana 和 Keiko。Wakana 在《忘却》中担任主音。她的声音干净清亮，充满了延伸性，极具穿透力，唱歌时悠扬华美如直达天际，让人难以忘怀。而 Keiko 有着与 Wakana 是完全相反的嗓音，她的低音充满了神秘感，有着不可抗拒的魅力。两人一高一底的嗓音，用完美的二重唱奉献了悲剧色彩浓烈的歌声，并与歌曲的电子乐融合，展现了梶浦由纪式圣歌的精髓。



↑《空之境界俯瞰风景》的一系列充满了个人风格的音乐，正是梶浦由纪才华天赋的展示。

《空之境界俯瞰风景》自身的故事和氛围已经营造得十分成功。这个时候无论是监督还是配乐所能做的是在配合故事的前提下最大限度地表现出自己的特色。一个故事本身的氛围实际上比什么都重要，故事到底给自己留下什么样的感觉，而音乐也是如此，在 Kalafina 空灵缥缈的咏唱下，故事自身的残酷、遗憾，甚至是人物心境的转化一一展现。这是只能在音乐中体会到的，只可意会不可言传。

《轻飘飘的时光》

原名：《ふわふわ时间（タイム）》 出自：《轻音少女》
作词：秋山澪 / 作曲：前泽宽之
编曲：前泽宽之 / 原唱：樱高轻音部

原唱“樱高轻音部”是指《轻音少女》中登场的四位主角平泽唯、秋山澪、田井中律、琴吹紬组成的演奏团体。实际上演唱的是四名角色的声优，即丰崎爱生、日笠阳子、佐藤聪美、寿美菜子。这首《轻飘飘的时光》虽然标记由秋山澪作词，但实际上歌曲中的部分歌词是直接来源于《轻音少女》原著漫画的第7话。这首歌有好几个版本，官方单曲有丰崎爱生主唱和日笠阳子主唱的版本。



↑《轻音少女》自身的音乐题材在制作动画时被表现得十分抢眼，轻音部的每一首单曲几乎都会形成一段时期的热潮。

《轻音少女》本就是讲述少女日常生活的治愈系漫画。人物身上萌点满满，看起来十分温馨可爱，偶尔的笑点和感动让这部作品红极一时。而其中的歌曲以动画中BAND的形式谱写，同样充满了纯真。这首《轻飘飘的时光》从歌词上就体现了这种特色，虽然讲诉的是暗恋之心蠢蠢欲动的女孩小心思，但是将思念比作棉花糖的想法充满了童趣。再配以活泼动感的旋律，只要一瞬间就会喜欢上。特别是动画原版中平泽唯感冒后沙哑的配唱实在是太萌了。

《轻音少女》的音乐性并不是最出色的，它的成功就在于简单和纯粹。少女的心思就是粉红而幼稚的，少女的音乐也应该是这样的。听《轻飘飘的时光》就像是一段放松的旅途，闲暇时，疲倦时总会想起那一张张充满朝气的脸，想起为梦想努力的身影，想起成功后的喜悦，瞬间就会被治愈。

《只有我的电磁炮》

原名：《Only My Railgun》 出自：《某科学的超电磁炮》
作词：八木沼悟志 / 作曲：八木沼悟志
编曲：八木沼悟志 / 原唱：FRIPSIDE

作为《某科学的超电磁炮》的OP，《只有我的电磁炮》受到了极高的关注。而其歌词的表现上，与此作女主角，作为学园都市中仅有的七名LV5超能力者中排名第三位，学园都市最强电击使，有“常盘台的超电磁炮”和“电击公主”之称的御坂美琴不谋而合。

性格上争强好胜、正义感强，有着男孩子般的爽朗性格，歌词中的坚定和自信无疑是她性格的写照。而这种符合动画内容的曲子在近年来十分少见。由于动画歌曲的热播，很多歌手将动画歌曲作为联合推广的形式，或是直接以动画歌曲来活动，这就改变了动画歌曲是表现动画内容的这一初衷。这种现象在2010年左右尤为明显。《只有我的电磁炮》的适时出现就像是一股清风，它鲜明的内容和风格十分契合动画本身，也因此获得了大量人气。



↑此曲一经推出便获得极高的评价，空降ORICON周榜第三，并获得“电波魔音穿脑”“同步率大顺调”等赞誉。

除了歌曲本身的优异，Fripside的二代主唱南条爱乃功不可没。虽比不上第一代主唱那堪比引擎轰鸣的爆发力，但南条爱乃底气很足的声音也充满了力量感。配合着八木沼悟志多元化的音乐，一首朝气、欢快，给人以勇气和力量的歌曲就此诞生。

虽然《只有我的电磁炮》的成功离不开《某科学超电磁炮》和御坂美琴本身的火热人气，但音乐的成功是不容磨灭的。空降Oricon周榜第三就是品质的证明。

《至爱》

原名：《dearest》 出自：《犬夜叉》
作词：滨崎步 / 作曲：滨崎步、长尾大
编曲：铃木直人 / 原唱：滨崎步

这首歌本是滨崎步一年一度的冬日情歌，后被选为《犬夜叉》片尾曲。滨崎步用她那高昂沙哑的独特声线，饱含深情的唱腔，让内心的真实情感得到了最大限度的释放。也正是这种呼之欲出的强烈的感情传达，使得此曲获得一致认可，成为KTV点唱率极高的曲目。滨崎步更是凭借此曲问鼎第43届日本唱片大赏。更加值得纪念的是，此张单曲亦打入英国排行榜top10，开创日本艺人英伦发展之先河。



↑《至爱》除了被翻唱之外，在2006版《神雕侠侣》中还被引用作为背景乐出现。

抛开这些成就不谈，《至爱》作为《犬夜叉》的片尾曲，为桔梗与犬夜叉的感情做了最完美的诠释。犬夜叉无疑是桔梗的“至爱”。可她的世界不只有犬夜叉，她还有身为巫女的责任，还有对善良人们的守护，所以她无法舍弃这些，她无法像普通人一样过平凡简单快乐的生活。而重生后，看到他身边有了爱人，桔梗便一人独自踏上旅程。歌词中唱到“我们懂得，如何忘记。可否让你的笑容，永远伴随着我。”五十年。他们错过了五十年。若当初没有变故，他们已经白头到老了。他们徘徊了五十年，还是原来的容颜，可是物是人非。于是唯一的希望变成了记得你的笑容。

《犬夜叉》讲述了一段最悲伤的恋情，而《至爱》唱出了最悲伤的情歌。

《转动命运之轮》

原名：《運命のルーレット廻して》 出自：《名侦探柯南》
作词：坂井泉水 / 作曲：栗林诚一郎
编曲：池田大介 / 原唱：ZARD

《转动命运之轮》是《名侦探柯南》众多OP中编曲最多的歌曲，这导致了它的TV版本至今都未CD化。然而这首歌却被原作青山刚昌，制作人诹访道彦称为“印象最深的主题曲”。

由于影片十分阴暗所以歌词也比较危险，没想到却成功了。反观编曲方面，经典的第一版编曲永远地消失了。这首歌的第一个编曲版本是古井弘人的“TAPE1”，而池田大介编曲的是速度稍有不同的“TAPE3”。所以TV版共有两个版本，第97集《离别美酒杀人事件》OP为第一次出现的是那个最初版本，别看写着的编曲人是池田大介，其实这第一个版本便是古井宏人所编的“TAPE1”。这个版本没有CD化。因此它的美丽音色和温馨的前奏，就此化为泡影，只留下了柯南的OP音轨。那个第二版本的是柯南TV版101～123集的OP，采用了“TAPE13”。前奏使用电子乐过度，而且前奏太长，切入演唱过迟。



↑这首歌在创作时很是不凡。听到西班牙吉他前奏的坂井泉水在观看《发条橙》时突然暴发灵感并写下了歌词。

如果维持原版编曲，这首歌的销量也不会那样低迷，不会给当年二月便失踪的原作曲家栗林诚一郎的绝创留下遗憾。如果还可以找到《离别美酒杀人事件》的原版视频，就可以一睹这首名曲最原始的风采。

《红莲的弓矢》

原名：《紅蓮の弓矢》 出自：《进击的巨人》
作词：REVO/ 作曲：REVO
编曲：REVO/ 原唱：REVO

由于《进击的巨人》形成的热潮，播放公开先行版《红莲的弓矢》完整歌曲 PV 的当天，便引起了涉谷交通堵塞的情况。尔后在 2013 年 10 月，《红莲的弓矢》荣获第 18 届神户动画奖获最佳动画主题曲。

《红莲的弓矢》作为《进击的巨人》OP1 播出时就获得了广大观众的一致好评，其紧张激烈的气氛十分切合动画中浴血战斗的剧情和场景。但当《红莲的弓矢》的官方完整版 PV 首次播出时，许多听众却大失所望，甚至宣称“不是一首歌”。这是因为



↑《进击的巨人》以黑马的姿态成为了 2013 年的最热话题之一，而这首《红莲的弓矢》也被各种恶搞和传唱。

本曲的 TV 版采用的是完整版的 A-B 部分。A 部的主题宣叙情感，B 部的副题抒发情感，而第三段再现部回归主题，将全曲的情感推向高潮直至收尾。听众在听完 TV 版之后，期待着一个感情的再现，更希望外加丰富的配乐和细节。但《红莲的弓矢》的完整版没有给出再现，或者说将再现推迟了。它打破了 A-B-A 的传统曲式，新的曲式极不规则，气氛与节奏很快互相分离，失去了 A-B 段苦心营造的紧迫、激烈和节奏感。虽然如此，本曲在和声和旋律线条上仍有相当水平，《红莲的弓矢》所营造的紧张激烈感横扫当时其他动画的主题曲是不可否认的事实。

《进击的巨人》TV 版 OP《红莲的弓矢》虽然缺少了一部分旋律，但是其优秀的制作和颤动人心的效果都展现了一首优秀的热血歌曲所应具备的所有素质。

《蓝色真相》

原名：《The real folk blues》 出自：《星际牛仔》
作词：岩里佑穗 / 作曲：菅野洋子
编曲：菅野洋子 / 原唱：山根麻衣

《星际牛仔》又称《Cowboy Bebop》，Bebop 这个词，源于爵士乐中的一个分类“比波普”，从标题上就已经表明了整部动画浓浓的爵士风格。而作品本身更被认为是日本动画向西方文化学习的先锋，从画面、配乐到剧情都洋溢着西洋音乐情结。为了配合这样的主题，整个配乐的主基调为 JAZZ 和 BLUES，其中又融合了大量欧美音乐元素，包括民谣、Ballad、古典音乐、歌剧、摇滚乐、重金属音乐、桑巴、Rap、Hiphop、BossaNova、Techo 甚至欧美流行音乐的风格，其制作规模是其他 TV 动画前所未有的，可以说是音乐的盛宴。为此负责的就是风格百变的菅野洋子。



↑北美娱乐门户网站 IGN 把《星际牛仔》的音乐原声评为史上最佳十大动画原声碟之首。

作为整个动画系列中最具代表性的音乐作品之一，《蓝色真相》也许是唯一和剧情直接联系的曲目。岩里佑穗的词往往结合原作同时又直击内心。“我的一只眼睛看着明天，另一只看着昨天”，这唯一联系着过去和现实的线索，是 Spyke 和 Julia 间无限无奈和悲伤的纠缠，也是 Spyke 唯一向菲和观众的敞开心胸的启示。《星际牛仔》中渡边信一郎把真实的故事以暗示的手法完全交付给了观众的想象。他自顾自地讲述着男人的浪漫和执着。山根麻衣吟唱的是 Spyke，也是每个人的忧伤。

《连接》

原名：《Connect》 出自：《魔法少女小圆》
作词：渡边翔 / 作曲：渡边翔
编曲：汤浅笃 / 原唱：ClariS

2011 年的 2 月中旬日本知名的动漫综合站 Animeone 对一月新番动画的歌曲进行了人气调查。《魔法少女小圆》的 OP《连接》以 422 票的得票数位居榜首。



↑新房昭之、虚渊玄加梶浦由纪的组合将《魔法少女小圆》的期待值推上巅峰，而这首《连接》的优秀超出每个人的预想。

这首歌曲由主唱《我的妹妹哪有这么可爱》OP《Irony》的超青春组合 ClariS 演唱。ClariS 由 Clara 和 Alice 组成。Clara 声线干净清澈，独唱中擅长高音部分。而 Alice 带有明显鼻音，声音推到较高时会出现明显的萌音，但声音放低后却比 Clara 声线更成熟，是音域较宽富于变化性的歌手。同时也由于声音比较柔和，所以合唱中声线几乎被 Clara 覆盖住。在演唱这首《连接》时，ClariS 展现了超出年龄的成熟。由于歌曲的寓意含有鹿目圆香和晓美焰之间羁绊的意义，所以双人的和声显得尤为有共鸣。Clara 的高亢主音配以虽然稍弱却清晰可辨的 Alice 的浅唱，整体有力坚定的唱腔让歌曲本身充满了勇气和激情。可见这首主题曲的走红虽然不排除《魔法少女小圆》自身的广大人气，但是歌曲本身的契合度也是一大原因。新房昭之、虚渊玄、梶浦由纪的组合可谓世纪阵容，但这首主题曲的走红之快却是谁都没有预料到的。日本每个月都有许许多多的新番动漫歌曲诞生，然而在一个月的时间内该歌曲就火得令人瞠目结舌的原因在于这首歌曲十足的感染力。

《白虎野之娘》

原名：《白虎野の娘》 出自：《红辣椒》
作词：平泽进 / 作曲：平泽进
编曲：平泽进 / 原唱：平泽进

平泽进在日本乐坛上是一个奇迹般的存在，因为很少有人可以像他一样在长达 20 年的时间中一直对自己的音乐保持一种不断的创新。平泽进的歌几乎每一首都有独特的音乐元素在里面，这使他的作品得以保持在一个很高的水准上。也是这种另类的独特，使他完全没有时下流行音乐的匠气，让人听了总是会精神一振。



↑平泽进之于今敏，如同久石让之于宫崎骏，这首《白虎野之娘》是平泽进与今敏的最后一次合作。

平泽进总是希望以一种视觉表现来展示他的音乐，为此他尝试在自己的演唱会现场以大屏幕播放电影，通过影像的显示来配合他的音乐，用以将听者引入他自己所编织的音乐魔网中。发展到后来，他开始采用一种电子模拟人声来表现自己的音乐意境，从传统的单听觉模式开拓到视觉和听觉相结合的全新境界。正是因为平泽进这种想要将音乐视觉化的观念，使得他的音乐有一个很显著的特点，就是注重“意境”，出自他手的每支曲子都有自己特定的意境。这种意境首先来源于平泽进的内心，然后通过他的音乐传递出来。

在为《红辣椒》配乐时，平泽进融合电子混音等多种元素的曲风，凭借欢快但诡异的电子合成乐，完美地搭配了音乐与电影虚实结合的内容。他平滑变化的旋律既似飘扬随风的无尽丝绸，也似梦中人的臆想之翅，沉浸在平泽进的音乐之中仿佛打开一扇通往美丽梦境的门，让人可以尽情地享受那份无拘无束的惬意。

《拿去吧！水手服！》

原名：《もってけ！セーラーふく》 出自：《幸运星》
作词：田亚贵、/ 作曲：神前晓 / 编曲：神前晓
原唱：平野绫、加藤英美里、福原香织、高良美幸

作为一个动画宅，不可不知道神前晓，而《幸运星》作为他的代表作，无疑带有着极强的宅属性。配合着主题曲《拿去吧！水手服！》，动画片头是剧中女角色的集体啦啦舞蹈，很有“电波歌”的味道。而就是这首电波歌，单曲首周发行就取得 Oricon 单曲周榜第二位的佳绩，被日本唱片业协会认证为 2007 年 6 月的月度金唱片（销量超过 10 万张），在 2007 年全年 Oricon 单曲销量榜中排行第 40。2008 年 2 月，销量突破 20 万张。并且获得第 12 回 Animation 神户赏主题歌奖、第 2 回声优 Awards 歌唱奖、第 30 回 Anime Grand 动画歌曲部门奖等荣誉。

你说它吵闹也好，说它激动人心也好，说它混乱洗脑也好，无可否认的是当这首与其说是电波歌曲，倒不如说是洗脑音乐的片头歌搭配着生动可爱的画面。声优们甜腻到几乎古怪的歌声，萌得让人掀桌的对话，没完没了的随性混音，明明就是一大堆不能称为“音乐”的音乐元素，但拼凑在一起就是让人心情愉快。



↑《幸运星》歌曲中融入的吐槽、电波等元素开辟了萌系音乐的新领域，没听过枉为动画宅。

神前晓作为萌系音乐的领导者，将吐槽、电波、捏他等多种元素融入自己的创作中，往往会取得意想不到的效果。这首《拿去吧！水手服！》绝对算得上是一首不可思议的奇妙作品，并以此为起点，开启了萌系音乐的新潮流。作为一个资深宅人，一定要听过。

《晓之车》

原名：《暁の车》 出自：《机动战士高达 SEED》
作词：梶浦由纪 / 作曲：梶浦由纪
编曲：梶浦由纪 / 原唱：FictionJunctionYUUKA

《晓之车》最初出现在第 24 话《二人的战争》中，在阿斯兰和卡嘉利无声的对峙中以悲伤的开头响起，清澈细腻，清幽凄婉。随后在第 40 话《晓之宇宙中》完美运用。伴着卡嘉利发疯的哭喊，整首歌进入高潮，痛苦而悲壮地直接宣泄着战争的残酷。歌曲以“车轮”比喻 C.E. 纪元历史的流逝，也代表寄托着奥布理念的人奋斗的历程。也有人认为歌曲所表达的是卡嘉莉对与父亲诀别，独自肩负着任重而道远的使命的伤感。



↑《晓之车》的成功，除了音乐自身的动听之外，还有那份真实情感所产生的强烈共鸣。

梶浦由记在制作这首歌的时候，与动画角色之间产生了强大的共鸣。因为在她 19 岁的时候曾经亲眼目睹最爱的父亲与病魔搏斗一天天地憔悴，直到最后永远地离开。这种经历过生离死别的切身之痛，与卡嘉莉何其相似。正是梶浦由纪的这种释放和爆发，才给《晓之车》带来了如此撼动人心的力量。

作为演唱者南里侑香的嗓音清冽缥缈，透出淡淡的哀伤，配合着动画第 40 话中卡嘉莉失去父亲的沉痛与无奈，就仿若一名少女站在废墟中吟唱着战争的挽歌一样，痛苦中孕育着希望，悲伤中蕴藏着坚强。因此，这首歌曲在动画播出之后引起了极大的反响。

这首《晓之车》以完美的作曲、作词、演唱，用一气呵成的衔接，成为了《高达》音乐史上的新里程碑。





动漫大辞典

Encyclopedia of Animation Comic and Game





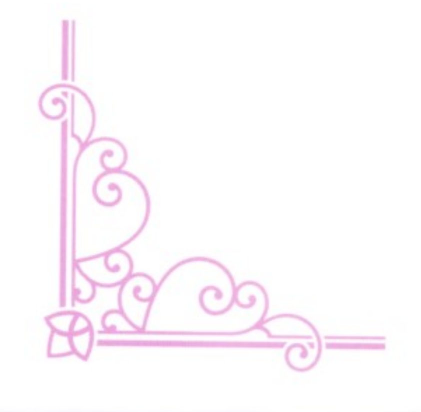
定价：55.00元





动漫大辞典

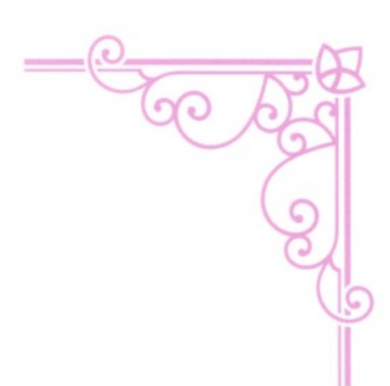
Encyclopedia of Animation Comic and Game




ISBN 978-7-5441-6319-4

9 787544 163194 >

定价：55.00元


动漫大辞典

Encyclopedia of Animation Comic and Game

所有动漫爱好者的必备工具书!!

资深动漫人编撰
《动漫大辞典》
绝对超值典藏!!

权威性
引导性
趣味性

作为原《动漫大辞典》的升级版，本书从更专业更具体的角度细致分析日本动画业。


ISBN 978-7-5441-6319-4
9 787544 163194 >
定价：55.00元

动漫大辞典 进阶篇1 动画卷